ESPECIAL 01 - Diciembre 2017

YO TENIA UN JUEGO

VIDEOJUGANDO

- 1990 -







REVIVE TUS MEJORES MOMENTOS CON LOS JUEGOS QUE UNA VEZ TE HICIERON VIBRAR

Presentada en:







Construida artesanalmente con una RaspBerry - Pi 3B, permite jugar a **TODOS** aquellos **videojuegos** de recreativas, consolas o microordenadores clásicos a través de su software Emulation Station.

Retroconsola TIME MACHINE

Fabricada en madera natural lacada de hasta 10mm, cortada y grabada con láser

INCLUYE:

32gb microSD clase 10
Fuente de alimentación USB
Manual de usuario

CONECTALA DIRECTAMENTE A TU TV Y DISFRUTA DE LOS EMULADORES DE_

MAME • Amiga • Spectrum
MSX • C-64 • Amstrad CPC
Atari ST • Sega Master System
y muchos más...



PRECIOS IVA INCLUIDO. DOS AÑOS DE GARANTÍA

Joystick



DISPONIBLE

PRÓLOGO



La historia de los juegos viene desde nuestro más antiguo pasado. Son parte integral de todas las culturas y la forma más antigua de interacción social humana. Su atractivo se basa en la incertidumbre del resultado, competencia, introducir elementos de ficción y disfrute personal.

En las civilizaciones antiguas no había distinción entre lo sagrado y lo profano, y los juegos, fundados en un contexto religioso, se convirtieron en piedra angular del enlace social.

Las piezas de juego más antiguas proceden del hueso del talón o astrágalo, que por su forma cuadrada y tener de seis caras, es el precursor del dado. Otros objetos usados fueron las piedras, conchas y bastoncillos.

Dicho esto, y dejando muy lejos ese patrimonio de nuestra humanidad, la referencia más temprana a un videojuego electrónico la tenemos en un registro de la patente de Estados Unidos en 1947, descrito como un «dispositivo de entretenimiento de tubo de rayos catódicos».

Durante los años 50 y los 60, la gran mayoría de los juegos funcionaban sólo en las grandes computadoras universitarias hasta que, en 1971, comenzaron a llegar al público. Por ejemplo, la primera consola casera de videojuegos, la Magnavox Odyssey de Ralph Baer, fue lanzada un año después.

¡Aquí la historia se complica! Pong (Atari), creado por Nolan Bushnell, es generalmente aceptado como el primer videojuego, lanzado el 29 de noviembre de 1972; pero el 24 de mayo del mismo año, se puede ver la firma de Nolan Bushnell en el libro de visita donde se exhibía el Pong de Baer. Tengo una copia de ese documento, el cual llevó a un largo litigio resuelto con una compensación económica.

Por si esto fuese poco, en 1958 el físico William Higginbotham del laboratorio Brookhaven, había creado en un osciloscopio SD-3300 lo que llamó «Tenis para dos»: una línea horizontal que simulaba una pista de tenis donde rebotaba una bolita de luz que se podía dirigir. Finalmente, en una sentencia de 1976 contra Magnavox, Higginbotham fue reconocido como el inventor del videojuego.

Pero la verdadera edad de oro comenzó en el año 1978 y continuó hasta mediados de los 80. En España, esa edad de oro nos llegó algo más tarde: en la segunda mitad de los 80 y principios de los 90.

Después de un bajón debido a problemas de distribución y a la aparición de diferentes consolas, vino un importante cambio: el paso al predominio de la industria de videojuegos en los Estados Unidos y Japón.

Por esas mismas fechas surgieron los ordenadores personales que estimularon la imaginación de miles de programadores; los juegos se extendieron a todos los públicos con la introducción de las handheld (dispositivos electrónicos portátiles con pantallas diseñadas para jugar), y tiempo después, llegó la irrupción del videojuego online.

Recientemente, los juegos se popularizaron en calculadoras, asistentes digitales personales (PDA), teléfonos móviles, reproductores de audio (MP3) y otros dispositivos portátiles similares.

En las siguientes páginas veremos con detalle la evolución de esa característica tan humana en dos de los más modernos inventos: los ordenadores y las videoconsolas.

Un saludo del Viejo Archivero.

Andrés Samudio

ÍNDICE

CRÉDITOS

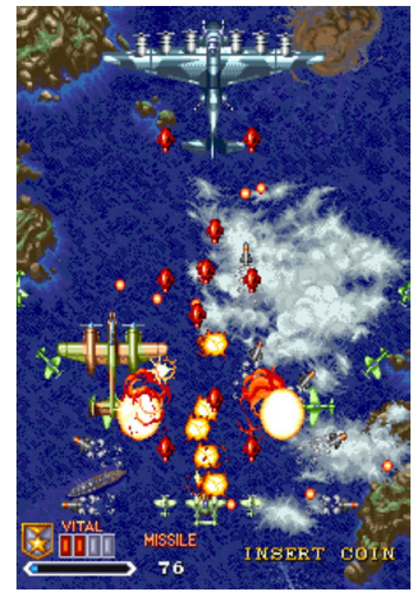
REDACCIÓN
- Atila Merino Redondo - blackmores
- Carlos Blanco Sacristán - carlosblansa
- Francisco Baena Ruiz - pacob
- Helena Rodríguez Sánchez
- Jaime Pérez Rubio
- Moisés Fco. Vergara Molina - primy
- Rubén Blanco Sacristán
- Rubén Sánchez Barrós
- Sergio Gordillo Bellido

DISEÑO GRÁFICO: Sergio Gordillo Bellido
PRÓLOGO: Andrés R. Samudio Monro

SÍGUENOS

WEB: www.yoteniaunjuego.com
TWITTER: www.twitter.com/yoteniaunjuego
FB: www.facebook.com/yoteniaunjuego
YOUTUBE: www.youtube.com/yoteniaunjuego

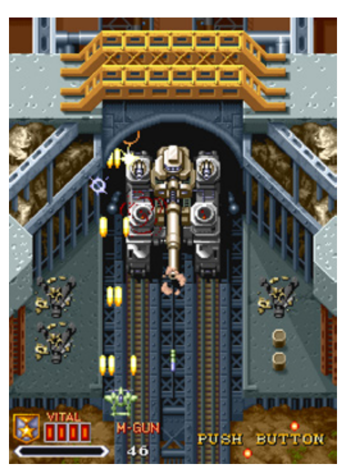
1941 - COUNTER ATTACK



1942 fue el primer shoot 'em up que jugué. La máquina en cuestión estaba situada en un bar al que íbamos los sábados mi abuelo y yo a tomar mosto. Todavía resuenan en mi cabeza los pitidos del arcade y la voz de mi abuelo diciendo «¡toma dinero, anda, y échate una partida!». Así que imaginad, cuando en los "recres" apareció el fantástico 1941 -Counter Attack-, lo que supuso pasar de jugar a un arcade de 1982 a este título de los 90. Las mejoras en gráficos y jugabilidad eran notables, pero fue su apartado sonoro lo que terminó cautivándome.

La principal novedad es que las vidas no se pierden al primer contacto con el enemigo, sino que hay una barra de energía con tres contadores que irá disminuyendo cada vez que te alcancen. También es posible conseguir mejoras para aumentar el número de impactos que puedes sufrir. Capcom decidió introducir en el decorado elementos como edificios, rocas o montañas que harán del escenario un lugar mucho más estrecho con multitud de obstáculos, ¡incluso en ocasiones te verás obligado a tomar caminos en diagonal! Al hilo de estos estrechamientos debo mencionar que al chocar contra una pared no perderás vida, sino que tu nave girarará en el sentido del impacto lanzando los disparos en diferentes direcciones y, si llevas aviones de apoyo a los lados, estos harán lo propio. ¡Estos detalles unidos a un ritmo frenético convierten al juego en un arcade fantástico para disfrutar solo o acompañado!







FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** SHOOT 'EM UP
- » **DESARROLLA:** CAPCOM
- » **DISTRIBUYE:** CAPCOM
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-2

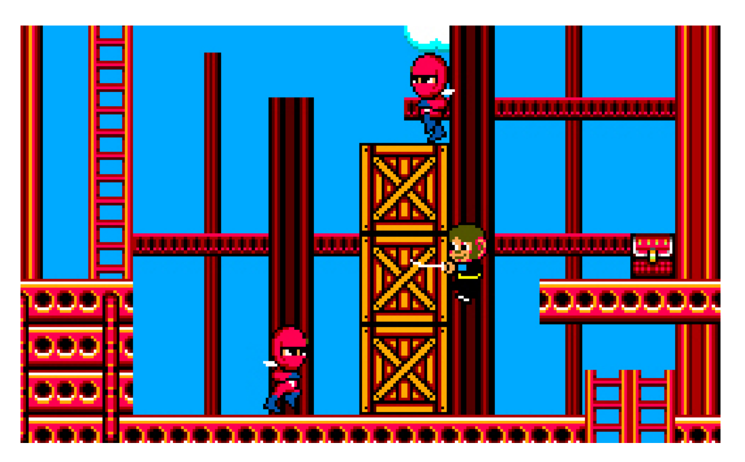
PUNTUACIÓN **80**

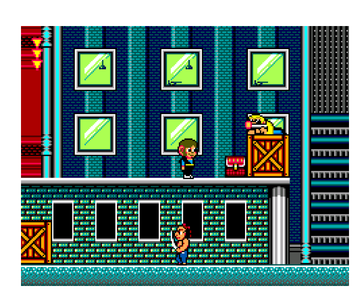
- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 8/10

Moisés F. Vergara "primy"



ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD





No sé por qué este juego es uno de los que más recuerdo de aquellos que cambié con amigos en el colegio; ¿será porque me da lástima que Sega cambiase al pobre Alex como mascota por un erizo azul?

Tras insertar el cartucho de Alex Kidd In Shinobi World te encuentras con que tu amada ha sido secuestrada por un malvado ninja, pero por fortuna, ¡el espíritu de un noble guerrero aparece para cederte sus conocimientos!; con ellos y con la ayuda de tu katana y kunais arrojadizos harás frente al malvado Hanzo. También cuentas con la habilidad de apoyarte en ciertas plataformas como farolas para coger impulso y lanzarte haciendo un remolino de fuego... ¡algo mortal para tus enemigos!. El juego está dividido en cuatro zonas con tres fases cada una y jefes finales con muy malas intenciones. No puedo decir que este título sea un alarde de medios, pero cuenta con elementos que parodian otros juegos de la época y eso lo hace bastante divertido. Por ejemplo, el primer jefe final se parece a un famoso fontanero de la competencia que, para rematar, lanza bolas de fuego y se vuelve pequeñito al golpearle. ¡No pueden ser imaginaciones mías!

Además de tomar prestadas estéticas del afamado Shinobi, ¿sabías que este título partió de un juego cancelado llamado Shinobi Kid en el cual Alex era sustituido por un niño aprendiz de las artes ninja?



FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- » **DESARROLLA:** SEGA
- » **DISTRIBUYE:** SEGA
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** MASTER SYSTEM
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 60

- » **GRÁFICOS:** 7/10
- » **SONIDO:** 5/10
- » **JUGABILIDAD:** 7/10
- » **DURACIÓN:** 5/10





Moisés F. Vergara "primy"

ALIEN STORM



La Navidad es una época mágica, sobre todo si te regalan la Mega Drive con el cartucho "Six Pack", Alien Storm incluido. Siempre recordaré las horas de juego a dobles con mi padre después del cole y con mi primo durante el verano.

La de Mega Drive no fue la única conversión: Master System, Amiga, Atari ST, Spectrum, CPC y C64 también la tuvieron, pero me centraré en comentar la recreativa.

Estás trabajando en tu camioneta-hamburguesería como cualquier día y recibes una llamada, pero no es para pedir comida a domicilio; ¡sufrimos una tormenta de alienígenas!, así que, ¿a quién vas a llamar?... ¡a los Alien Busters! Cierras el chiringuito y te diriges a darles caza.



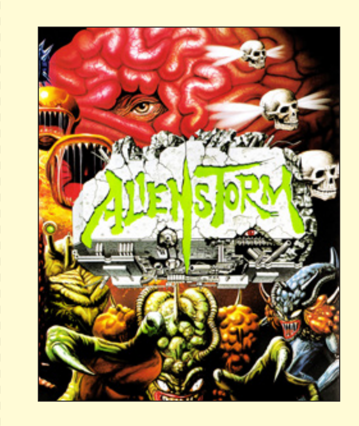






Puedes decidir enfrentarte a ellos solo o con tus camaradas, ya que el arcade permite un modo cooperativo de hasta tres jugadores, pudiendo escoger entre Garth el dispara-rayos, Karen con su lanzallamas o Scooter, reconocido fan de Indiana Jones, con su látigo machaca marcianos. Tus enemigos están aterrorizando las calles y tu misión es eliminarlos a toda costa, aunque eso suponga arrasar con el mobiliario urbano y perseguirlos en una carrera frenética. ¡Ah!, no te fíes de tus congéneres porque algunos se convertirán en espantosas criaturas que no dudarán en atacarte.

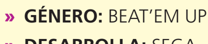






FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** BEAT'EM UP
- » **DESARROLLA:** SEGA
- » **DISTRIBUYE:** SEGA
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-3



PUNTUACIÓN **80**

- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 7/10
- » **DURACIÓN:** 8/10

Helena Rodríguez

ASTRO MARINE CORPS (A.M.C.)





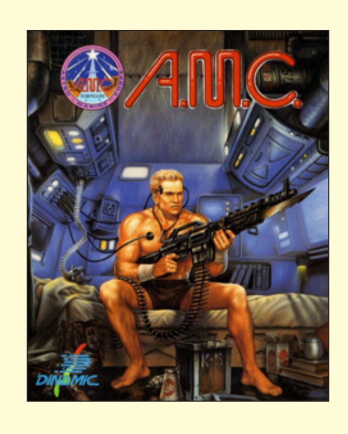


Disfruté este juego por primera vez cuando un amigo de mi hermano llegó con un disquete de Amiga a casa; el muchacho relataba desesperado cómo era incapaz de superar el juego porque de repente le sustraían el tiempo de forma casi instantánea, ¡con lo que se acababa la partida! Tras dedicarle un tiempo, mi hermano le explicó que en esa fase en concreto no debía eliminar a los guerreros humanoides, sino únicamente a los que se convertían en monstruo; ¡así podría conservar su preciado tiempo!



La Base Central de Astro Marine Corps te envía al planeta Dendar, el primer objetivo de los Deathbringers, una agrupación de delincuentes de todas las razas unidos con la intención de conquistar la galaxia. El juego consta de dos cargas: en la primera hay que apoderarse de la nave de los enemigos para llegar a su planeta, ¡y en la segunda hay que liquidarlos sin piedad!

A.M.C. es un juego de acción y disparos que exhibe un nivel técnico por encima de la media, en el cual se pueden contemplar gráficos enormes además de espectaculares jefes finales. Es un título realmente colorido, con múltiples y fluidos planos de scroll a semejanza del excelso Shadow Of The Beast, y por si fuera poco, ¡su banda sonora es espléndida! Fue versionado a otras plataformas con resultados muy buenos, aunque me gustaría destacar la asombrosa conversión para Spectrum con un colorido y tamaño de los sprites muy pocas veces visto.

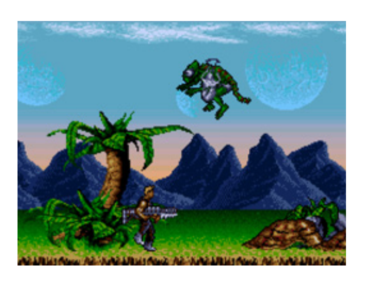


FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** CREEPSOFT
- » **DISTRIBUYE:** DINAMIC
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** AMIGA
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **78**

- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 7/10
- » **DURACIÓN:** 8/10



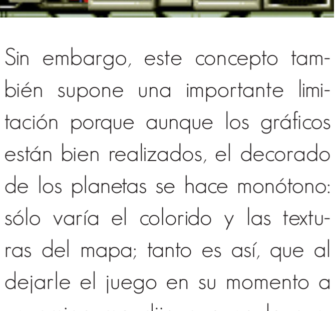
Rubén Blanco

BAD COMPANY



Lo que me hizo elegir este juego en su día fue su concepto, que suponía una variante sobre la clásica acción de scroll lateral o vertical.

Bad Company es semejante al famoso arcade de Sega Space Harrier: un juego de disparos que simula las 3D en el cual el escenario se desplaza hacia el horizonte.



Sin embargo, este concepto también supone una importante limitación porque aunque los gráficos están bien realizados, el decorado de los planetas se hace monótono: sólo varía el colorido y las texturas del mapa; tanto es así, que al dejarle el juego en su momento a un amigo me dijo que no le gustaba porque era "todo igual".

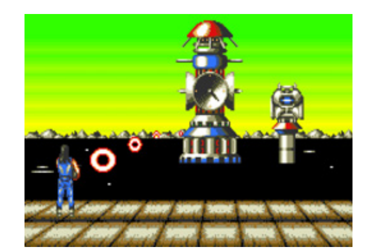


FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** VECTORDEAN
- » **DISTRIBUYE:** PRISM LEISURE
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** AMIGA
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1-2

PUNTUACIÓN **73**

- » **GRÁFICOS:** 7/10
- » **SONIDO:** 7/10
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 7/10



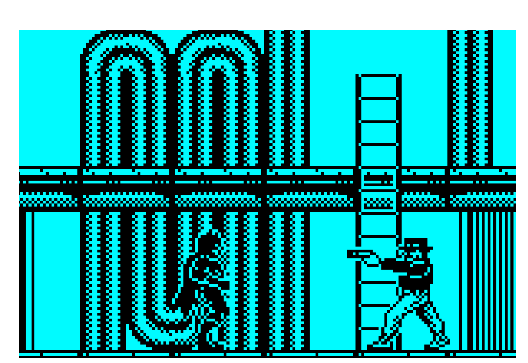
Bad Company te invita a elegir a uno de entre ocho héroes para liberar a cuatro planetas de las hordas alienígenas que los han invadido. Cada personaje seleccionable se caracteriza por una facultad que lo diferencia de los restantes, pues mientras unos tienen mayor fortaleza, otros son más ágiles, más resistentes o cuentan con mayor velocidad de regeneración.

El progresivo aumento en la dificultad del juego (sobre todo en los últimos niveles), unido a la buena presentación gráfica en general, hacen de este título un gran descubrimiento para todos aquellos que no tuvieron ocasión de probarlo en su momento. Vas a disfrutarar de un suave scroll que permite mover a tu personaje en varias direcciones... ¡pero sólo lo justo para poder esquivar la lluvia de disparos y las oleadas de enemigos!



Rubén Blanco

BATMAN - THE MOVIE

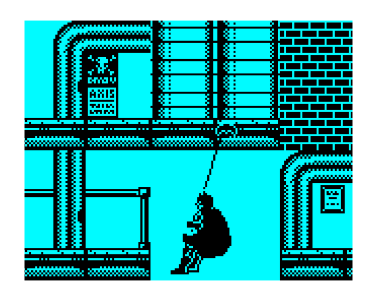


¡Supongo que un programador con el talento de Mike Lamb puede decir lo que quiera tras habernos legado juegos de la talla de Target: Renegade y Robocop!

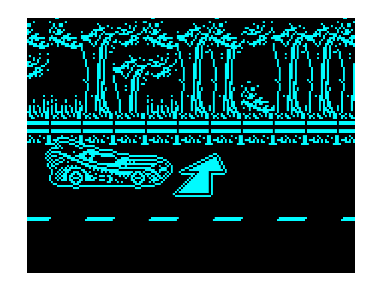
Mientras que el cine se ha mostrado con frecuencia incapaz de trasladar con solvencia a la gran pantalla las historias de los videojuegos, muchas empresas de software han conseguido hacernos sentir en la piel de los más aguerridos protagonistas del mundo del celuloide. Batman -The Movie- es un exponente ideal de cómo llevar a cabo un juego de desarrollo variado, bien ajustado en todas sus facetas y fiel a la película de Tim Burton; y digo esto en contra de la opinión de su autor, quien inexplicablemente lo califica de malo. Durante los cinco niveles que contiene el título manejarás el batmóvil y el batwing, visitarás la batcueva para resolver algún que otro puzle, y te armarás con tu batarang para plantar cara tanto a los esbirros de El Joker como a él mismo en un par de ocasiones.

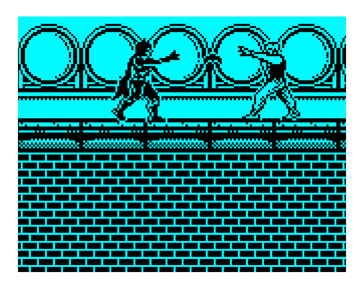
Además, si juegas a Batman -The Movie- en un Spectrum 128k te ahorrarás la tediosa multicarga y tendrás el plus de una melodía diferente en cada nivel.

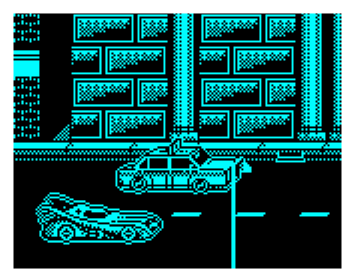
Todas las fases ofrecen el grado adecuado de desafío, de forma



que en cada intento avanzarás un poco más. El resultado es un juego que te mantiene pegado a la pantalla y en el que sólo se echa de menos una secuencia final un poco más elaborada.









FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** OCEAN
- » **DISTRIBUYE:** ERBE
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 85

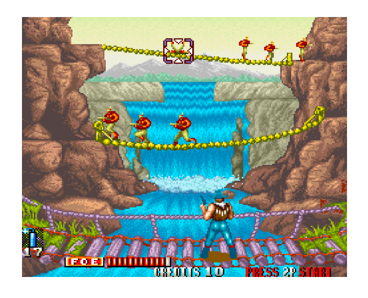
- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 9/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 7/10

Jaime Pérez

BLOOD BROS.



Si mi ilusión en los años 90 era tener una recreativa en casa, juegos como Blood Bros. no hacían más que reafirmar esa necesidad. Todavía recuerdo entrar a los salones recreativos y ver esta máquina: era como "la de Rambo" (así nos referíamos al juego Cabal en mi grupo de amigos), pero con unos gráficos más grandes, mejor definición y mayor número de animaciones en pantalla.



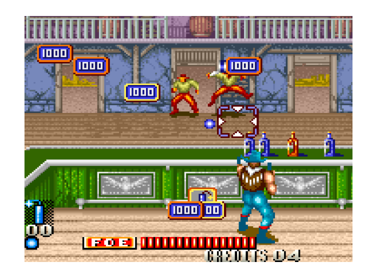
Sobre todo me gustaban los aviones que vuelan hacia la pantalla y lanzan bombas porque pensaba que ya no se podría hacer nada que diera más sensación de realismo. Recuerdo estar jugando un escenario en el que todo está en llamas y quedarme tan embelesado viendo la animación de fondo ¡que perdí mi última vida!

Como curiosidad comentar que se intentó hacer una conversión para SNES pero el artista principal de la compañía sufrió una grave enfermedad y tuvo que retirarse, por lo que el proyecto fue cancelado.





Si jugar solo a Blood Bros es divertido, todavía es mejor si tienes cerca a un compañero que te ayude a recoger los puntos que aparecen al disparar a las latas, los que te dan las bailarinas de can-can e incluso a conseguir nuevas armas, granadas y munición extra de los cerditos que corretean por la pantalla, y por supuesto, a acabar con el proscrito John, ¡que para eso hemos venido aquí! Así que ya sabes forastero... ¡si te enfrentas a mí más te vale que seas el primero en desenfundar!



Moisés F. Vergara "primy"



FICHA TÉCNICA

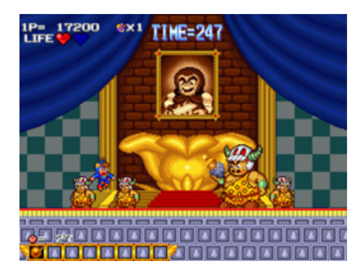
- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** TAD CORP.
- » **DISTRIBUYE:** U.S. GOLD
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-2

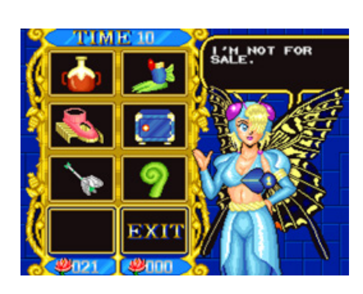
PUNTUACIÓN **75**

- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 7/10
- » **JUGABILIDAD:** 7/10
- » **DURACIÓN:** 8/10



BLUE'S JOURNEY







En el bar La Terraza de Leganés eran muy dados a sustituir el juego de la recreativa sin avisar. A decir verdad, fastidiaba un poco si ya le habías pillado el tranquillo, aunque esto también tenía su parte positiva: ¡cada poco tiempo probaba nuevos ¡juegazos como este!

La tribu Daruma ha esclavizado al pueblo de los Raguy (nombre con el que se lanzó el título en Japón), y para colmo, están contaminando todo su reino. ¡Esto no puede seguir así!, por lo que a Blue, un joven habilidoso con las hojas, se le ha encomendado la tarea de acabar con ellos. En tu viaje te enfrentarás contra un sinfín de monstruos a los que combatir usando boomerangs, bombas y tus propias hojas, ¡armas que has de potenciar para multiplicar sus efectos! También podrás aturdir a los enemigos para saltar encima suyo, agarrarlos, ¡e incluso ambas cosas a la vez!; de esta forma serás capaz de lanzarlos con tal fuerza que se llevarán por delante a todo bicho viviente que haya a su paso. Algunos ítems te harán correr más rápido o te convertirán en un gigante capaz de liquidar a los enemigos con sólo tocarlos. Blue cuenta con una habilidad innata para convertirse en un ser diminuto, ¡así que transfórmate si localizas un lugar por el cual no pueda pasar! Por cierto, encontrarás tiendas en las que un hada te ofrecerá su mercancía... ¡pero ni se te ocurra tocarle los pechos!



FICHA TÉCNICA

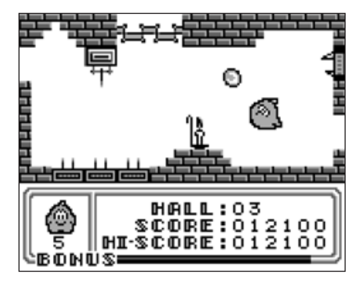
- **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- **DESARROLLA:** ALPHA DENSHI
- **DISTRIBUYE:** ALPHA DENSHI
- **AÑO:** 1990
- **PLATAFORMA:** ARCADE
- **FORMATO:** PLACA
- **JUGADORES:** 1-2

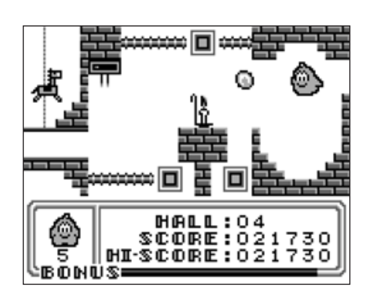
PUNTUACIÓN 80

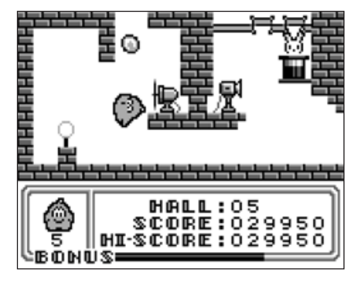
- **GRÁFICOS:** 9/10
- **SONIDO:** 7/10
- **JUGABILIDAD:** 8/10
- **DURACIÓN:** 8/10

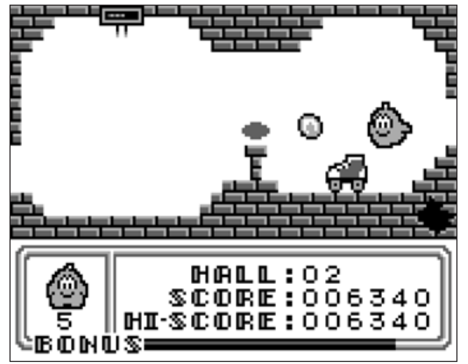
Sergio Gordillo

BUBBLE GHOST









Estoy seguro de que muchos de vosotros habéis tenido un cartucho pirata de Game Boy; ese en el que se incluyen varios títulos y puedes elegir a cual jugar desde un sencillo menú de selección. De esta forma llegó a mis manos el divertidísimo a la par que exasperante Bubble Ghost. Lo cierto es que los juegos nunca han sido baratos, y gracias a estos cartuchos, podíamos exprimir nuestras portátiles durante mucho más tiempo... ¡a pesar de que "la gran N" no viese un duro! El juego te mete en la ¿piel? de un amigable fantasmita que, mediante soplidos, pretende guiar a una burbuja fuera de una mansión encantada. El concepto es algo sencillo, pero el juego no lo es en absoluto.

Al soplar la burbuja, ésta empezará a moverse, pero tú deberás hacerlo también para ir corrigiendo su trayectoria desde diversos ángulos. Cada una de las 35 estancias que conforman esta trepidante aventura es un peligro en sí misma, así que no te lo pienses mucho porque si la burbuja choca contra la pared ¡explotará y perderás una de tus vidas!

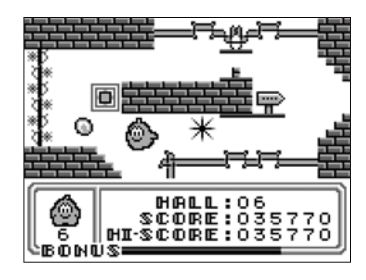
El juego está plagado de objetos con los que interactuar e innumerables trampas que convertirán tu momento de ocio en una odisea: pinchos, velas, ventiladores, vallas electrificadas, etc. ¡No te despistes porque el tiempo para llevar a la burbuja hasta la salida del nivel es limitado! Puede que al principio te frustres un poco, ¡pero no dejes de intentarlo!; además, ¡la canción que acompaña es genial!

FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** PUZLE
- » **DESARROLLA:** OPERA HOUSE
- » **DISTRIBUYE:** INFOGRAMES
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** GAME BOY
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1

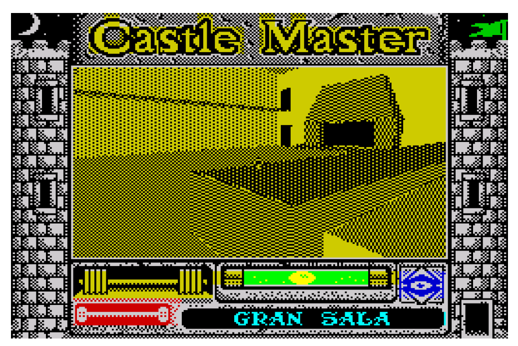
PUNTUACIÓN **73**

- » **GRÁFICOS:** 7/10
- » **SONIDO:** 7/10
- » **JUGABILIDAD:** 7/10
- » **DURACIÓN:** 8/10



Sergio Gordillo

CASTLE MASTER



Si sumase las horas dedicadas a juegos como Driller, Total Eclipse y Castle Master y se lo contase a mi oftalmólogo, me diría algo así como: «¡es un milagro que a estas alturas de la vida no tengas el doble de dioptrías!». Es sorprendente cómo cambian nuestros estándares a lo largo de la vida de jugones, pues los títulos mencionados me parecían de un realismo insuperable, y sin embargo, hoy en día se hacen tan lentos que pueden desesperar al más paciente. Claro que si consideramos el hardware sobre el que corre Castle Master, quizás habría que quitarse el sombrero ante el motor Freescape, capaz de recrear una aventura como esta en primera persona.





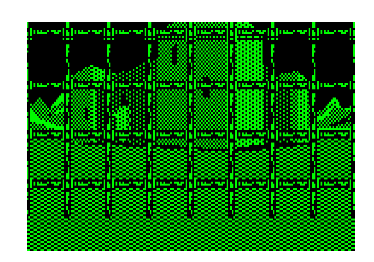


FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** AVENTURA
- » **DESARROLLA:** TEQUE
- » **DISTRIBUYE:** INCENTIVE
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1

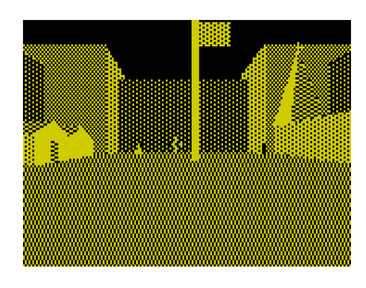
PUNTUACIÓN **60**

- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 3/10
- » **JUGABILIDAD:** 5/10
- » **DURACIÓN:** 8/10



Armado con una bolsa llena de piedras buscarás al ente sobrenatural que mantiene cautivo a tu gemelo; la única forma de llegar hasta él es acabar con todos los espíritus que habitan en las variadas estancias de la fortaleza: el salón de baile, las catacumbas, la biblioteca y hasta una piscina.

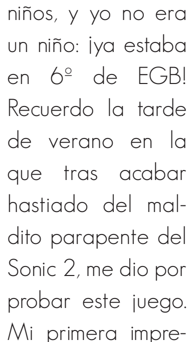
Recuerda que las piedras también sirven para activar botones y mecanismos, y que puedes agacharte para buscar debajo de las mesas; ¡sólo así te harás con las diez llaves necesarias para desbloquear nuevas salas! Otro buen consejo es leer las pistas que ofrecen los carteles que irás viendo en las paredes. Si hay algo por lo que siempre estaré agradecido a Castle Master es haberme enseñado que ni hechizos ni exorcismos: ¡la mejor forma de matar fantasmas es a pedradas!



Jaime Pérez

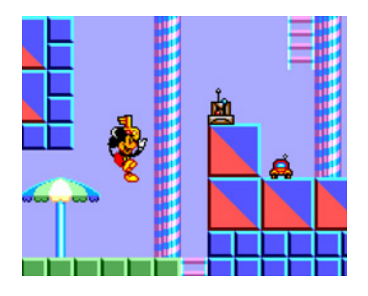
CASTLE OF ILLUSION



Es raro cómo llegó la Master System a mi casa, pero más raro fue que vino con 5 juegos, entre ellos el que comento ahora. Reconozco que lo primero que hice fue poner los Sonic 1 y 2 porque el de Mickey tenía pinta de juego para  niños, y yo no era un niño: ¡ya estaba en 6º de EGB! Recuerdo la tarde de verano en la que tras acabar hastiado del maldito parapente del Sonic 2, me dio por probar este juego. Mi primera impresión fue que era un clon de Super Mario con Mickey como protagonista. El colorido del entorno y los personajes reafirmaron mi teoría: ¡era un juego para niños! Aún así seguí jugando, ¿y sabes qué ocurrió?, pues que pasé media tarde pegado al mando, no bajé a la calle y además dejé a los amigos tirados. ¡Lo admito!, a pesar de su estética infantil, el juego es de los que invita a descubrir todos sus secretos y engancha mucho.

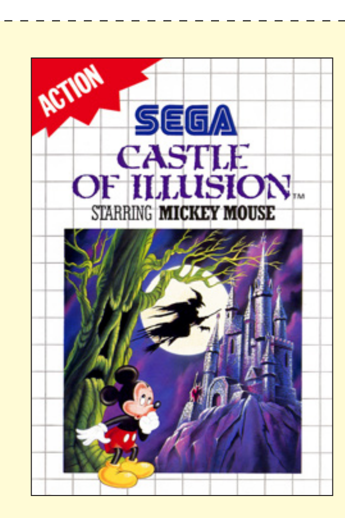








Tu misión en Castle Of Illusion es salvar a Minnie de las garras de una malvada bruja. ¿Te atreves a adentrarte en su castillo? Lanzando objetos a culetazo limpio deberás derrotar a los enemigos que salgan a tu paso. En esta versión hay cinco fases con jefes finales que has de vencer a fin de conseguir las gemas necesarias para acceder al último nivel del castillo. Cada fase difiere de la anterior en todo, tanto en enemigos como en temática: tan pronto esquivas aviones de juguete como luchas contra una tableta de chocolate. ¡Qué delicia!



FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- » **DESARROLLA:** SEGA
- » **DISTRIBUYE:** SEGA
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** MASTER SYSTEM
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **78**

- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 7/10
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 8/10

Moisés F. Vergara "primy"

CHASE H.Q. II - SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION



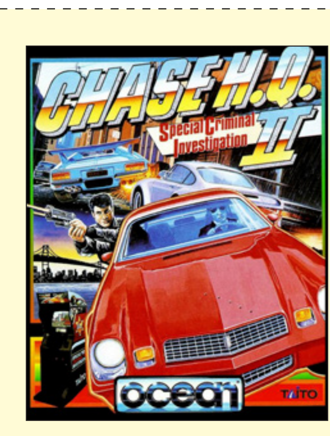
Pasaba mucho tiempo mirando los juegos de Amiga en el Centro Mail de la calle Montera, pero mi economía de chaval no me permitía comprar ninguno. Un día, el dependiente me presentó a un colega suyo, Eduardo: un hombre que, a pesar de triplicarme la edad, se convirtió en un gran amigo ¡y fue mi abastecedor personal de juegos en cajas de zapatos! Sólo me puso una condición: ¡que al devolvérselos no faltara ni uno! Eduardo me presentó a Tomás, otro amiguero de pro, y gracias a ellos mi sequía de juegos se tornó en una rebosante y frecuente inundiación de disquetes. Chase H.Q. II llegó en una de aquellas cajas de zapatos, y aunque la presentación de este título me impresionó menos que la de Out Run, ¡en el resto de apartados se merendaba al juego del Ferrari rojo! A buen seguro conoces la primera parte y ya sabes de qué va esto: ¡persigue a los delincuentes con tu coche de policía y no tengas reparos en colisionar con ellos o disparar para detenerlos!

Te aguarda un arcade que mezcla la conducción con los tiros, fantásticos gráficos con escenas estáticas para meterte en la acción, ¡y también cuenta con buena música! Lo mejor es la suavidad con la que se mueve... ¡a mí me hizo sentir como si tuviera una recreativa en casa!











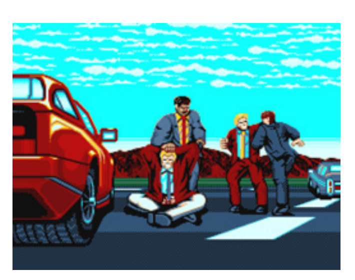
FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** CONDUCCIÓN
- » **DESARROLLA:** TAITO
- » **DISTRIBUYE:** OCEAN
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** AMIGA
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **78**

- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 7/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 7/10

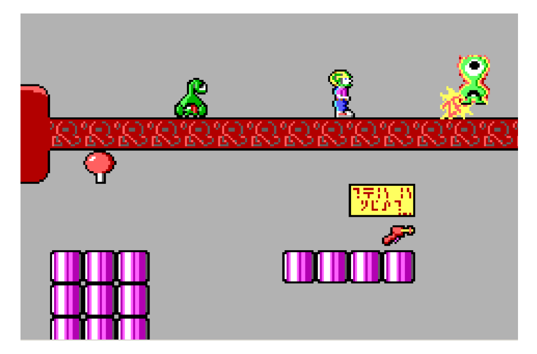
Chase H.Q. II -Special Criminal Investigation- y Sensible Soccer son los únicos juegos que recuerdo de aquella primera hornada en cajas de zapatos, así que si sólo ellos se han hecho un hueco perenne en mi recuerdo, ¡por algo será!

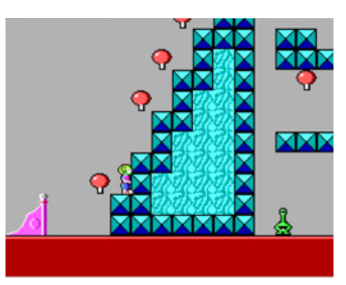


Francisco Baena "pacob"

COMMANDER KEEN - MAROONED ON MARS

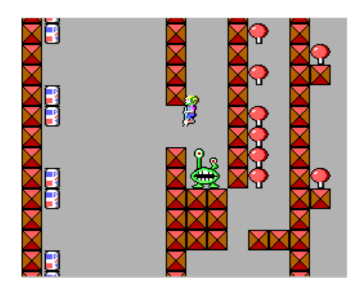
No recuerdo quién me consiguió este juego... ¿alguien del cole o el señor de la tienda de informática?; de lo que estoy seguro es que lo tenía en un disquete amarillo con la protección arrancada para no borrarlo por accidente.





Billy Blaze es un niño de 8 años que ha viajado a Marte para ver qué se cuece por allí, pero los habitantes de ese inhóspito lugar le han robado algunas partes de su megacohete. Pobre Billy, ¡atrapado sin poder volver a casa! Tu trabajo es ayudarle en la tediosa tarea de recomponer su cohete y hacer que regrese a casa sin que sus padres se den cuenta de que ha estado fuera. Para tal fin, Billy cuenta con un casco de rugby, un saltador que le ayuda a llegar más alto y lejos, además de una pistola de rayos láser que adormece a los enemigos, pero recuerda: ¡has venido a hacer turismo, no a matar marcianos!

El juego cuenta con multitud de pequeños detalles que hacen de él una joya; por ejemplo, ¿crees que los símbolos que aparecen en los carteles que hay repartidos por el decorado no significan nada? Tom Hall, cofundador de ID Software ideó el "estándar galáctico", un lenguaje basado en caracteres latinos que hoy en día se pueden traducir. Como curiosidad, decir que en 2001 se lanzó una versión para GB Color y que desde 2010 unos entusiastas trabajan en un mod llamado Commander Genius que mejora el juego e incluso añade nuevos modos de video.





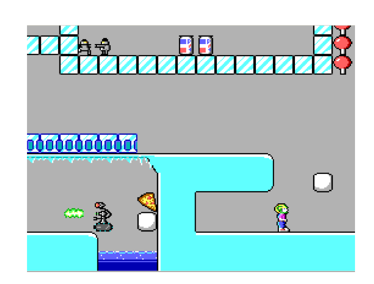


FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- » **DESARROLLA:** ID SOFTWARE
- » **DISTRIBUYE:** APOGEE
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** PC / DOS
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 78

- » **GRÁFICOS:** 7/10
- » **SONIDO:** 6/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 9//10



Moisés F. Vergara "primy"

COZUMEL





Tras disfrutar como un enano con La Aventura Original en 1989, me moría de ganas de conseguir la siguiente obra del equipo de Andrés Samudio para mi querido Amstrad CPC. Ver la preciosa portada de Luis Royo en la Micromanía correspondiente ya me hizo temblar las piernas de emoción, pero el día que fui al Disc Center (la mejor tienda de videojuegos de Badalona en aquella época) para comprarlo en su versión con caja de cartón tamaño XL, se me quedó una sonrisa de alegría permanente en la cara. Desprecintar el juego, oler y ojear el manual a modo de ritual y cargarlo (en cinta, eso sí) en mi CPC 6128, supuso uno de los mejores momentos que recuerdo con el ordenador de Alan Sugar. Por desgracia, esa copia acabó tristemente en la basura al ser orinada en repetidas ocasiones por mi primer gato.



La pega más grande que se le puede poner a esta excelente aventura conversacional es que la versión cepecera sea un port casi directo de la versión de Spectrum, contando con unos gráficos de colores algo limitados y perdiendo por el camino las escenas de algunas pantallas.



Por otro lado, como en la mayoría de juegos de este género, no se escucha ni un solo sonido ni tema musical, aunque no se echan en falta gracias a la lograda ambientación que acompaña en todo momento a las aventuras de Doc Monro, personaje que continuó sus andanzas en México en los dos siguientes juegos de la saga.





FICHA TÉCNICA

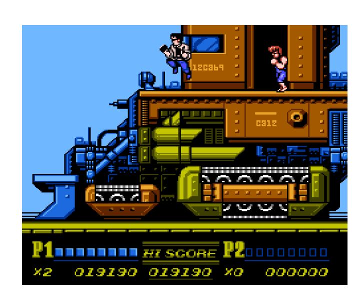
- » **GÉNERO:** AV. CONVERSACIONAL
- » **DESARROLLA:** AVENTURAS AD
- » **DISTRIBUYE:** AVENTURAS AD
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** AMSTRAD CPC
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 80

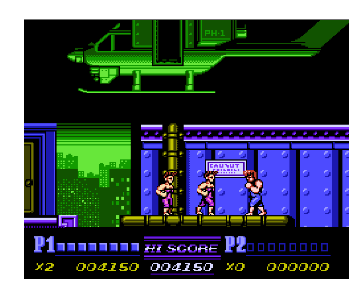
- » **GRÁFICOS:** 6/10
- » **SONIDO:** -/-
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 9/10

Atila Merino "blackmores"

DOUBLE DRAGON II - THE REVENGE



Cuando mi hermano y yo fuimos al Pryca a comprar la NES de forma muy tardía en 1990, uno de los juegos que se vino para casa fue, junto a Blue Shadow, este Double Dragon. Nos encantaban los juegos de ninjas y karatekas que se pudieran disfrutar a dobles. Ya éramos conocedores de la saga



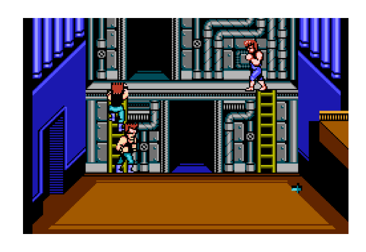
puesto que habíamos gastado cientos de monedas de cinco duros en las recreativas del barrio, pero la versión de NES nos elevó a cotas de vicio y pique nunca antes vistas. El juego cuenta con una opción que permite decidir si golpear a tu compañero o no, pero… ¿quién iba a elegir la alternativa menos divertida cuando podíamos zurrar a nuestro amigo o hermano con disimulo?



Double Dragon II -The Revenge- entraba por los ojos desde la bonita ilustración de portada hasta la mismísima secuencia final del juego, pero donde más destacaba era en la gran variedad de movimientos que nos permitía realizar, ¡especiales incluidos! Los apartados gráfico y sonoro no se quedaban atrás, con diferentes tipos de enemigos, variadas armas que utilizar y melodías en cada una de las secciones en las que se dividían las nueve fases disponibles.



El argumento, para no perder la costumbre, sigue a rajatabla el clásico de “malo secuestra chica del protagonista”, aunque esta vez la pobre Marian es asesinada nada más empezar, causando la furia de los hermanos Billy y Jimmy Lee, los cuales claman venganza. Por si os lo habíais preguntado… sí, yo era el que zurraba a mi hermano.





FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** BEAT ’EM UP
- » **DESARROLLA:** TECHNOS JAPAN
- » **DISTRIBUYE:** ACCLAIM
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** NES
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1-2

PUNTUACIÓN **80**

- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 7/10

Atila Merino “blackmores”

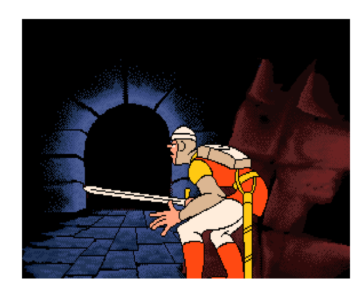
DRAGON'S LAIR II - TIME WARP



Don Bluth es un dibujante de Texas que un dia decidió marcharse de Disney para abrir su propio estudio de animación; en él dibujó para varios videojuegos, y teniendo en cuenta el poco dinero con el que contó el primer Dragon's Lair, sorprende que la fama de esta saga haya crecido tanto y sus juegos hayan llegado a un sinfín de sistemas. No en vano, en la primera entrega sólo pudieron contratar a un actor, de manera que los animadores recurrieron a fotografías de Playboy para dibujar a la princesa Daphne, quien por cierto, llevó la voz de una limpiadora del estudio.



Como todos los juegos de la franquicia, el argumento es tan original como lograr que Dirk rescate a la princesa, sopena de sufrir la ira de su suegra a golpe de rodillo. El título fundamenta su propuesta jugable en un quick time event tras otro: te presenta una velocísima película de dibujos animados durante la cual tendrás que pulsar la tecla adecuada en el momento preciso





si no quieres ver perecer al caballero Dirk de mil maneras. Merece la pena tratar de avanzar lo más posible para disfrutar de unas animaciones tan clásicas como rebosantes de humor, ¡pero disponte a sufrir una frustración tras otra! Las tres vidas que te darán son a todas luces insuficientes, a pesar de que el manual contiene numerosas pistas acerca de qué hacer en cada escena. En cuanto a Don Bluth, hace años que busca financiación para una película animada de Dragon's Lair: ¿la veremos algún día?



FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** AVENTURA
- » **DESARROLLA:** READYSOFT
- » **DISTRIBUYE:** ERBE
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** PC / DOS
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **70**

- » **GRÁFICOS:** 10/10
- » **SONIDO:** 9/10
- » **JUGABILIDAD:** 3/10
- » **DURACIÓN:** 6/10



Jaime Pérez

ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK

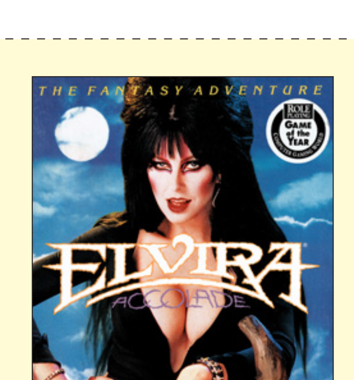


¡Me niego a hacer la típica gracia sobre los atributos de Elvira para empezar! Como aficionado al terror desde que tengo uso de razón, ver este juego en la estantería del Centro Mail de Atocha y querer llevármelo fue algo natural. ¡El más tétrico alimento para estrenar mi ordenador 286! Por cierto… es frecuente leer que este título mezcla los géneros de aventura point 'n' click y rol, pero veo más de lo primero que de lo segundo. También debes saber que la película actúa como prólogo del juego y que los acontecimientos de éste se sitúan tras lo sucedido en la cinta. Durante los primeros compases de la aventura averi-



guarás que el retorno de Emelda, una ancestra de Elvira con muy malas pulgas, venía incluido en la letra pequeña del castillo que acaba de heredar. Como nuestra dama en apuros sabe que las reuniones familiares suelen acabar mal, necesita que encuentres seis llaves para abrir un cofre, ¡en cuyo interior se halla el remedio para evitar verse con Emelda!

El control mediante ratón es muy cómodo y las localizaciones (tanto dentro como fuera del castillo) son tan variadas como las formas de morir: ¡más de diez, cada una con su correspondiente ilustración que no repara en detalles escabrosos! El combate es el punto más débil: son frecuentes, con poca variedad de golpes y difíciles en su modalidad cuerpo a cuerpo. ¡Procura grabar la partida con frecuencia y cuando tengas ocasión usa hechizos y armas a distancia!





FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** AVENTURA
- » **DESARROLLA:** HORRORSOFT
- » **DISTRIBUYE:** ACCOLADE
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** PC / DOS
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **78**

- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 6/10
- » **DURACIÓN:** 8/10



Jaime Pérez

EL ORO DE LOS AZTECAS



No solía pedir juegos por correo porque al recibirlos en casa mis padres se enteraban de lo que costaban, ¡por eso había que aprovechar los viajes a la ciudad y tratar de comprar alguno! Un día, entré con mi hermano en una tienda en la que sólo había un par de juegos a la venta: El Oro De Los Aztecas y Escape From The Planet Of The Robot Monsters; nos compramos el segundo y al llegar a casa leímos en una revista que El Oro De Los Aztecas era un juegazo. Días después regresamos a la tienda y ya no lo tenían... ¡eso pasa al comprar por la portada!

Bret Conrad es un veterano de guerra apasionado por la aventura, así que cuando encuentra un mapa del tesoro dibujado por



FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS / PUZLE
- » **DESARROLLA:** KINETICA
- » **DISTRIBUYE:** ERBE / U.S. GOLD
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** AMIGA
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 80

- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 7/10
- » **DURACIÓN:** 8/10



Don Juan López de Marbella, sin dudarlo pone rumbo al fin del mundo para localizarlo. Es un juego arcade con toques de videoaventura que cuenta con enormes y detallados escenarios como junglas, cuevas y templos en los que tendrás que hacer uso de una pistola y un machete para defenderte. La animación del protagonista es soberbia, aunque quizás algo lenta... ¡por eso el juego es tan difícil! Los gráficos son extraordinarios y la adicción está por las nubes (si no te importa morir mil veces en la misma pantalla). Lo que más me sorprendió es que Bret es diestro y no muestra el mismo sprite cuando mira a cada lado. Una curiosidad: en la caja de El Oro De Los Aztecas se anuncia un concurso para ganar un viaje a México; sinceramente, viendo los peligros en el juego ¡me quedo en mi pueblo!

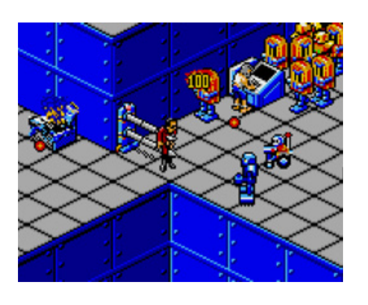


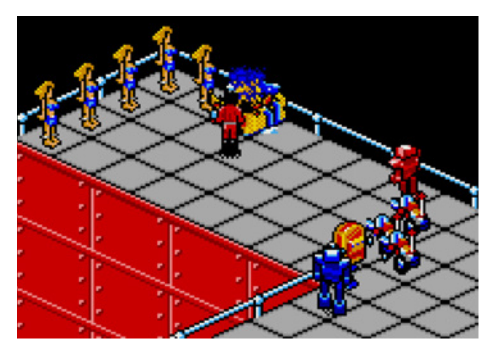
Carlos Blanco

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS









Suele decirse que un juego es más divertido cuanta más gente intervenga en la partida... ¡pues yo no estoy de acuerdo! En el caso que nos ocupa, ambos jugadores comparten el mismo área de pantalla, así que cuando uno queda rodeado de enemigos por culpa del otro, la visibilidad mengua bastante; no obstante, mi hermano y yo cuando jugábamos a dobles nos gritábamos: «¡venga, dame pantalla!».

El juego narra cómo una raza de reptiles mantiene cautivos tanto a la Dra. Sarah Bellum como a un sinfín de humanos en el planeta X para que construyan un ejército de robots con el que destruir la Tierra. ¿A que no lo vas a permitir? Este título inspirado en las películas de ciencia ficción de serie B de los 60 es una magnífica conversión del juego creado por Atari para recreativas en 1989 y que ha sido versionado para distintos ordenadores de 8 y 16 bits.

Con un desarrollo en perspectiva isométrica, es justo destacar el buen apartado gráfico, muy fluido incluso con la ingente cantidad de elementos que en ocasiones aparecen de forma simultánea en pantalla. También aporta una magnífica banda sonora con melodías pegadizas y buena jugabilidad. El único punto negativo que encuentro es el control del personaje porque cuesta hacerse a él al principio; al margen de eso, es un título trepidante, entretenido, visualmente agradable, con algunos detalles graciosos ¡y además matas robots y alienígenas!, ¿qué más quieres?



FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** TEQUE / TENGEN
- » **DISTRIBUYE:** DOMARK
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** AMIGA
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1-2

PUNTUACIÓN 78

- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 7/10
- » **DURACIÓN:** 8/10



Rubén Blanco

FOOTBALL CHAMP

Si hay un género de videojuegos que siempre me han atraído, ese es el de los juegos de fútbol. Normal… hacía mis pinitos en los campos reales sudando la camiseta y poniéndole mucho empeño, pero con escaso éxito, así que luego podía resarcirme de forma virtual marcando golazos en los salones recreativos. Tampoco es que fuera un lastre, pero es que lo mío era ser defensa leñero: o pasaba el balón o pasaba el jugador, y como no era un virtuoso del balompié, toda la creatividad la dejaba para los arcades.





Tal era mi fama de defensa duro, que cuando llegó el Football Champ a uno de los bares de la zona, lo primero que me dijo un amigo fue que parecía que habían hecho el juego para mí. La afirmación algo exagerada, pero es que nunca habíamos visto un título en el que el juego duro era el protagonista.

En Football Champ se ponía especial mimo en acciones no comunes en el fútbol: remates acrobáticos, regates imposibles y sobre todo, puñetazos, rodillazos, patadas en salto, bajadas de pantalones… ¡y todo por culpa del orondo árbitro, que sólo pitaba falta cuando conseguía seguir la jugada de cerca! Jugar solo molaba mucho, pero el modo cooperativo era un auténtico espectáculo… ¡sólo faltaba que sonara la música de El Guardaespaldas mientras un jugador llevaba el balón y el otro le protegía atizando todo tipo de mamporros a los rivales que cometían la imprudencia de acercarse!











FICHA TÉCNICA

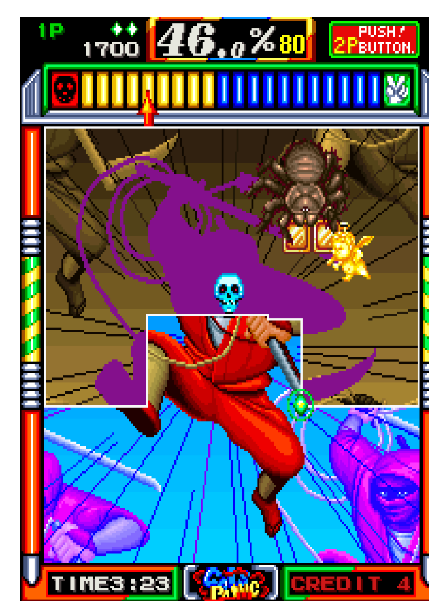
- » **GÉNERO:** DEPORTE
- » **DESARROLLA:** TAITO
- » **DISTRIBUYE:** TAITO
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-4

PUNTUACIÓN 73

- » **GRÁFICOS:** 7/10
- » **SONIDO:** 6/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 7/10

Rubén Sánchez

GALS PANIC

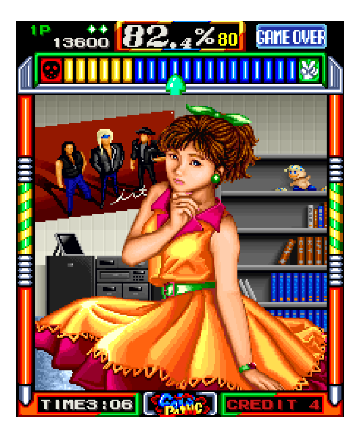


En el año 1981 Taito fabricó Qix, una recreativa en la que debes descubrir un porcentaje de la pantalla dibujando figuras sin que los enemigos toquen su contorno antes de cerrarlas. Le siguieron Qix II y Super Qix, así que después de tres juegos la pregunta fue «¿qué añadimos para atraer la atención de los adolescentes?»; era obvio: ¡chicas!

Pero más allá de este detalle por el que siempre es recordado Gals Panic, se incluyeron un montón de novedades que enriquecieron la jugabilidad, entregando una propuesta de lo más desafiante; por eso, Gals Panic merece ser valorado por algo más que su envoltorio.

El arcade consta de 6 fases con 3 subniveles. En cada uno de ellos debes vigilar tres marcadores: el porcentaje de silueta descubierto, el cual deberá alcanzar el 75% si quieres completar el nivel, el tiempo restante para conseguirlo, y una escala de 20 grados que sube y baja en función de si revelas partes de la chica o del fondo. ¡Si desciende a 6, el dibujo se tornará en algo mucho menos atractivo como un pulpo, una rana o un cocodrilo!

Añade a lo mencionado obstáculos que tú no eres capaz de atravesar pero sí tus enemigos, objetos que pueden ayudar o entorpecer tu progreso, fases de bonus en las que sumar vidas y un minijuego de azar tras acabar cada pantalla que puede otorgarte más tiempo, vidas, etc., o quizás obligarte a repetir un nivel. Si sólo te habías fijado en lo obvio, ¡te falta aún mucho por descubrir!







FICHA TÉCNICA

- **GÉNERO:** PUZLE
- **DESARROLLA:** KANEKO
- **DISTRIBUYE:** KANEKO
- **AÑO:** 1990
- **PLATAFORMA:** ARCADE
- **FORMATO:** PLACA
- **JUGADORES:** 1-2

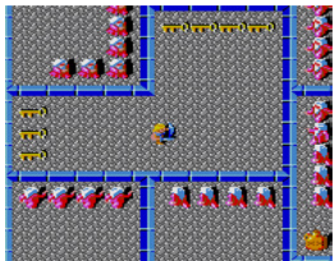
PUNTUACIÓN 78

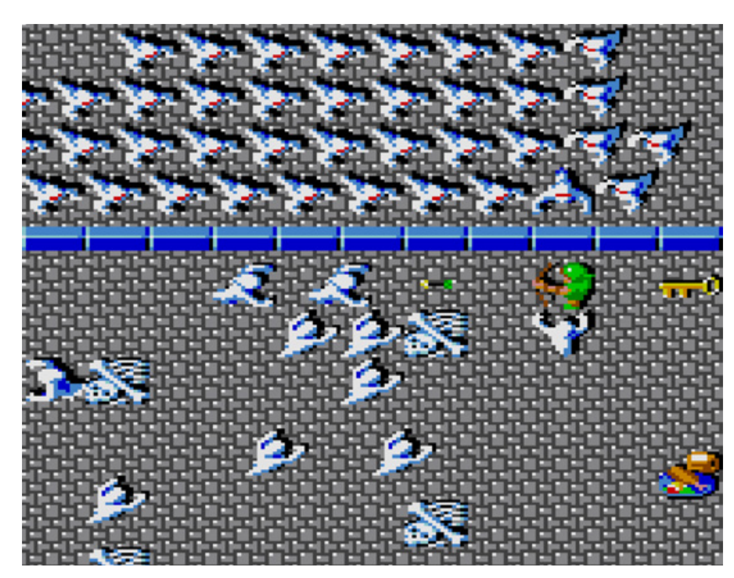
- **GRÁFICOS:** 8/10
- **SONIDO:** 7/10
- **JUGABILIDAD:** 9/10
- **DURACIÓN:** 7/10

Jaime Pérez

GAUNTLET







A un chico de mi clase le habían regalado el juego Gauntlet para Master System y durante aquella semana no dejó de comentar lo difícil que era. En el grupo de amigos de los videojuegos que teníamos montado en el colegio decían que exageraba, así que a los pocos días el chaval trajo la consola. Durante el recreo nos colamos con él en un aula en la que descansaba un televisor polvoriento, sacó los cables de su mochila y se las apañó para sintonizar la Master System. Tras probar aquel juego, nadie dudó nunca más de su palabra: ¡la dificultad era totalmente demencial!

Lo primero es elegir a un héroe: Thor el guerrero, Thyra la valquiria, Merlin el mago o Questor el elfo; cada uno tiene diferentes valores de resistencia, magia y ataque, así que te recomiendo leer el manual para decidir cuál de ellos se adecúa más a tus preferencias.

Inicialmente comenzarás con 2.000 puntos de salud, pero esta cifra menguará tras recibir daño enemigo. A pesar de enfrentarte contra hordas de fantasmas, hechiceros, demonios y hasta a la propia muerte, lo principal es eliminar los generadores de monstruos, y tras esto, acabar con los enemigos e intentar llegar con vida a la salida. Para abrir ciertas estancias deberás encontrar llaves así como alimento para restaurar parte de tu salud. ¿Hasta dónde podrás llegar?



FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** ATARI
- » **DISTRIBUYE:** U.S. GOLD
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** MASTER SYSTEM
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1-2

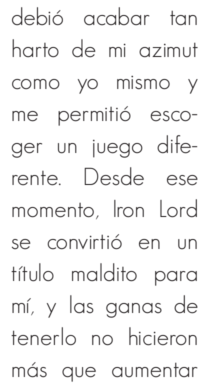
PUNTUACIÓN 55

- » **GRÁFICOS:** 5/10
- » **SONIDO:** 4/10
- » **JUGABILIDAD:** 3/10
- » **DURACIÓN:** 10/10

Sergio Gordillo

IRON LORD





Compré Iron Lord para Spectrum atraído por su temática y su portada, pero no logré que funcionase por más que torturé al pobre azimut. Tras varias devoluciones en la misma tienda, el dependiente debió acabar tan harto de mi azimut como yo mismo y me permitió escoger un juego diferente. Desde ese momento, Iron Lord se convirtió en un título maldito para mí, y las ganas de tenerlo no hicieron más que aumentar con los años. Cuando por fin tuve mi primer PC logré agenciarme la versión de MS-Dos, y con ella cumplir uno de mis objetivos vitales: plantar un árbol, escribir un libro, tener un hijo, ¡y jugar a Iron Lord!





En el juego, mezcla de estrategia y simulador medieval, eres un caballero, y tras volver de las cruzadas descubres que tu tío se ha apropiado de tus títulos y bienes. ¡Esto es intolerable!, así que decides ponerte en marcha y reclutar adeptos a tu causa. Para ello te moverás entre los diferentes pueblos a través de un mapa que recuerda mucho al de Moonstone.

Tu empresa precisa de muchísimo dinero, así que lo primero es llenar tus arcas ganando el concurso de tiro con arco, apostando a los dados o participando en competiciones de pulsos. Gasta el dinero en tiendas y tabernas, o empieza a construir un ejército con el que plantar cara a tu tío. Iron Lord ofrece desde vistas aéreas hasta luchas a espada con perspectiva subjetiva desde el interior de tu casco. ¡Un juegazo muy variado!





FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** AVENTURA
- » **DESARROLLA:** UBI SOFT
- » **DISTRIBUYE:** UBI SOFT
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** PC / DOS
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **83**

- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 5/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 10/10

Jaime Pérez

JUNGLE WARRIOR



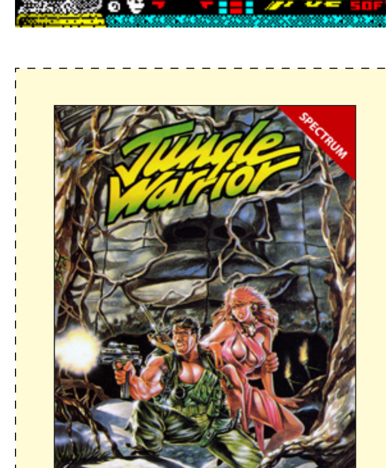
Cuando leía en revistas los comentarios de Jungle Warrior, lo que más me sorprendía no eran ni sus gráficos ni su notable puntuación, ¡sino la portada creada por Ángel Luis Sánchez! Aunque no lo pude adquirir en los 90, gracias a los emuladores y al Divide lo tengo siempre a mano. En el juego, el explorador Keorg Kraken viaja en avioneta junto a la Dra. Susan Vattan a fin de investigar la fauna del río Amazonas, pero la aeronave se estrella y cuando Keorg despierta... ¡el piloto ha muerto y la doctora ha desaparecido!

¡Tu misión es rescatarla! Localizarla es fácil, porque a pesar de haber sido secuestrada por una tribu de la zona, la tienen apresada muy cerca tuyo; ¡el problema es que os separa un gran precipicio! Para llegar a ella tendrás que saltar, nadar, disparar y liquidar a multitud de enemigos; además, tu primer objetivo será encontrar todos los fragmentos de la piedra mágica de Azte-Alk, la cual representa al Dios



Pájaro; ¡con ella podrás derrotar al hechicero y obtener un amuleto con el que descubrir nuevas zonas.

Cualquier roce con los enemigos resta energía y algunas trampas pueden matarte al instante, aunque también es posible encontrar tres vidas muy escondidas, comida, munición extra e inmunidad para facilitarte un poco la aventura. Jungle Warrior es un gran juego, sus animaciones son excepcionales y su calidad gráfica en las más de 100 pantallas es de primer nivel.



FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** TRUE SOFT
- » **DISTRIBUYE:** ZIGURAT
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **83**

- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 7/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 8/10





Carlos Blanco

KID GLOVES

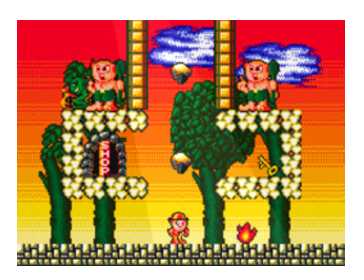


Conservo un grato recuerdo de este juego, debido sobre todo a la rivalidad que surgía entre mi hermano y yo intentando superarnos mutuamente; sin embargo, la alta dificultad de este título ha hecho que el grato recuerdo que guardaba de él se haya visto enturbiado al rejugarlo.

Kid estaba en la granja de su tío y de pronto encuentra unos guantes mágicos que, al ponérselos, le teletransportan a épocas pasadas. En este territorio hostil utilizará sus guantes para acabar con los enemigos y tendrá que proveerse de objetos para ir superando un montón de pantallas a fin de regresar a su hogar. Kid no sólo tiene sus guantes... también cuenta con unas llaves con las que dejar atrás obstáculos que le impiden el paso, hechizos diversos, bombas que eliminan a cualquier enemigo y ankhs que le permiten retroceder tres pantallas si se atasca. Estos ítems se adquieren en tiendas, al igual que algunas armas prácticamente imprescindibles. Se trata de un juego que recuerda a Rick Dangerous, Manic Miner o Escape From The Sewers.

El juego constituye un auténtico reto incluso para los jugadores expertos. A pesar de que los gráficos son algo sencillotes, el movimiento de los personajes es muy suave y cuenta con buenos FX, entre los que destaco la voz que emite el protagonista al morir; eso sí... ¡puede exasperarte si durante el juego pierdes muchas vidas!













FICHA TÉCNICA

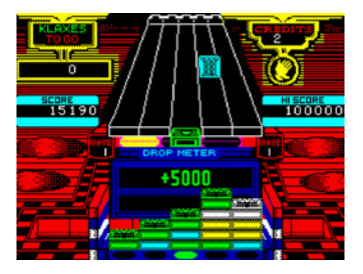
- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- » **DESARROLLA:** MILLENNIUM INT.
- » **DISTRIBUYE:** MILLENNIUM INT.
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** AMIGA
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1-2

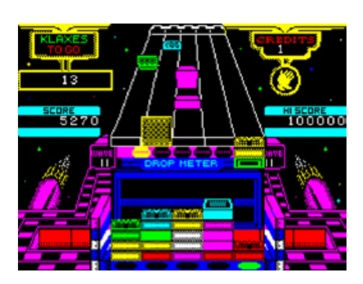
PUNTUACIÓN 73

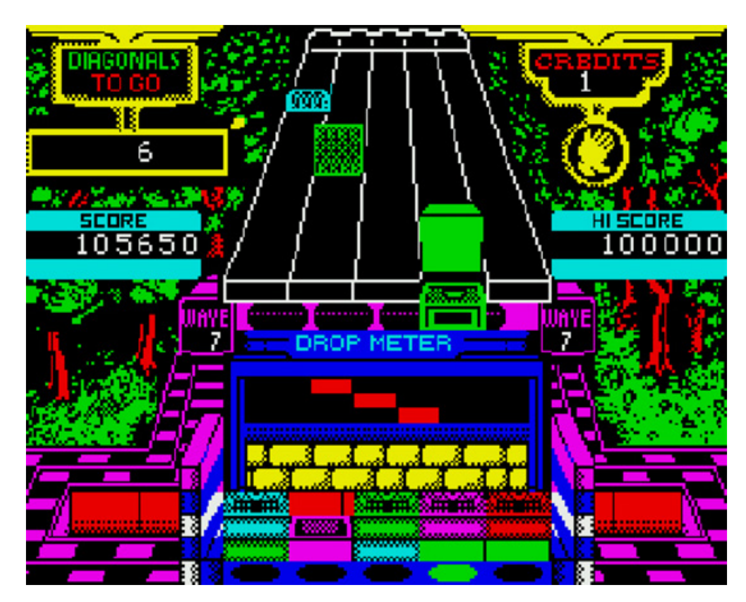
- » **GRÁFICOS:** 7/10
- » **SONIDO:** 7/10
- » **JUGABILIDAD:** 6/10
- » **DURACIÓN:** 9/10

Rubén Blanco

KLAX







FICHA TÉCNICA

» **GÉNERO:** PUZLE
» **DESARROLLA:** TEQUE SOFT
» **DISTRIBUYE:** DOMARK
» **AÑO:** 1990
» **PLATAFORMA:** SPECTRUM
» **FORMATO:** CINTA
» **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 83

» **GRÁFICOS:** 9/10
» **SONIDO:** 7/10
» **JUGABILIDAD:** 8/10
» **DURACIÓN:** 9/10

Al realizar los exámenes de Basic, si nuestro profesor de informática Carlos Marsal veía que sobraba tiempo hasta la hora del recreo, a los que habíamos terminado nos dejaba probar uno de los juegos que había instalados en algunos equipos de la clase. Un día me dio por probar Klax para MS-Dos, y tras llevar un buen rato degustándolo, se acercó un compañero para decirme que él lo jugaba cargándolo desde una cinta en el ordenador de su padre. Esa misma tarde fui a probarlo a su casa y vi por primera vez un Spectrum +2.

La mecánica de juego se basa en ir recogiendo con una paleta los bloques que van cayendo y agruparlos en horizontal, vertical o diagonal. ¡Al unirse un mínimo de tres se producirá un klax y desaparecerán! Al inicio de cada fase, el juego te indicará el reto que debes cumplir: recoger una cantidad determinada de bloques, lograr cierta puntuación, hacer un número específico de uniones en diagonal, etc. A medida que vayas completando niveles, los bloques aparecerán con mayor frecuencia y caerán más rápido, así que es importante manejar muy bien la paleta. Se te permite perder de tres a cinco piezas (dependiendo del grado de dificultad) así como mantener retenidos cinco bloques en la paleta, ¡pero recuerda que al soltarlos caerá primero el último que hayas recogido!

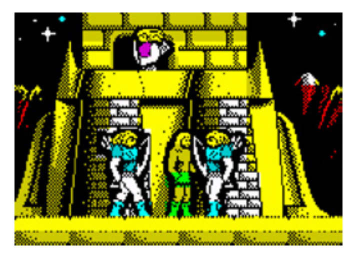
Sergio Gordillo

LA ESPADA SAGRADA



Hubo una tiempo en el que yo usaba un ordenador Amiga y mi mejor amigo un PC; por ese motivo yo le llamaba "pececito" y él a mí "amiguito". Fue en su casa donde descubrí este juego para MS-Dos, aunque no conseguimos completarlo. No volví a jugarlo hasta hace poco, cuando me interesé por su versión de Spectrum.

La historia resumida es que debes buscar una espada sagrada, y para encontrarla hay que recorrer dos fases de videoaventura divididas entre la jungla y las cuevas y una última fase totalmente arcade.



En las dos primeras manejas a un protagonista que gráficamente es poco vistoso, pero su animación y repertorio de movimientos lo compensa: salta, trepa y usa objetos y armas variadas como un arco o una cerbatana. Tanto las animaciones del protagonista como de los enemigos es bastante buena, aunque algo brusca cuando te cuelgas de las lianas horizontales.

Lo hasta ahora dicho puedes olvidarlo en la tercera fase porque no es necesario coger ni usar ningún objeto; ¡el protagonista ahora es enorme y tiene que recorrer el mapeado de izquierda a derecha disparando fuego con una espada, esquivando y matando enemigos!

La Espada Sagrada es un juego fantástico y además, la última fase me parece muy interesante para ver de lo que eran (y son) capaces nuestros Spectrums. ¡Me voy a jugar con el ordenador porque ahora yo también soy un pececito!

FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** TOPO SOFT
- » **DISTRIBUYE:** ERBE
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **73**

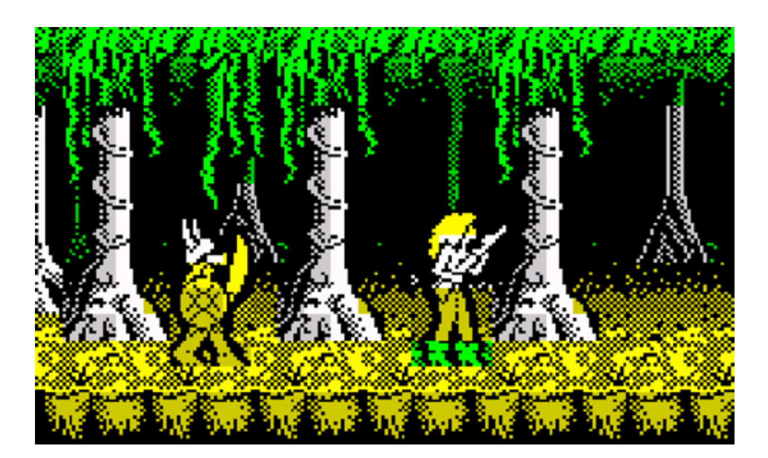
- » **GRÁFICOS:** 7/10
- » **SONIDO:** 7/10
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 7/10



Carlos Blanco



LORNA





Cuando acordamos escribir sobre juegos de 1990 no tuve dudas y elegí Lorna, pero mientras recopilaba información, lo rejugaba y veía mi videoguía de YouTube, hoy 18 de Agosto de 2017 ha fallecido el dibujante Alfonso Azpiri, creador del personaje y autor de la carátula del juego. Nos ha dejado uno de los mejores ilustradores de este país... un pedacito de nuestra infancia. Su legado será eterno, ¡un maestro que vendió miles de juegos por sus portadas! Nos deleitó con decenas de carátulas y todavía seguía en activo.

¡Lorna quiere rescatar a su robot secuestrado! Para ello habrá de superar cinco fases: tres a pie y dos en moto voladora. Caminarás por pantanos, poblados enemigos y por la guarida de los secuestradores matando a mutantes del pantano, patrulleros, ratas, esqueletos, etc. Lorna sólo dispone de unos pocos disparos de su arma, pero tiene una variedad de golpes bastante amplia. El juego de Spectrum presenta varios planos de scroll, y en las fases de motos podemos disparar a los objetos, ¡detalles de los que sorprendentemente carece la versión de Amiga!

¡Maestro Azpiri!, gracias a ti hubo un tiempo en el que las portadas de videojuegos eran verdaderas obras de arte. Siempre te recordaré con tus inconfundibles gafas oscuras y una eterna y amplia sonrisa. No dejes de dibujar magia allá donde estés y hasta pronto.



FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** TOPO SOFT
- » **DISTRIBUYE:** ERBE
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **83**

- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** -/-
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 8/10





Carlos Blanco

LOTUS ESPRIT - TURBO CHALLANGE



Con este tipo de juegos, el que firma este artículo arrastra un conflicto desde hace años: soy un gran aficionado a los buenos juegos de conducción pero no muy hábil a sus mandos, así que lo normal es que obtenga modestas puntuaciones o no llegue a completarlos; en cualquier caso, la tentación de conducir un Lotus, un Ferrari o cualquier otro cochazo, aunque sea de forma virtual, ¡es demasiado fuerte como para abandonar!

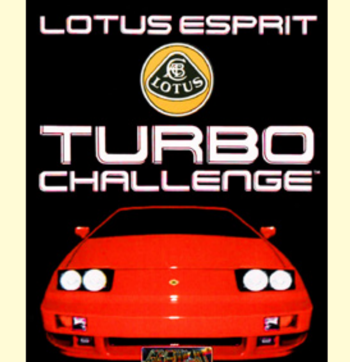




Lotus Esprit -Turbo Challenge- es el primero de una trilogía de juegos de conducción que tuvo versiones en 8 y 16 bits. Este título es considerado un referente en el género, por lo que no sería necesario mencionar que su apartado técnico es sobresaliente: gráficos excelentes tanto en el escenario como en los vehículos, buenos efectos sonoros y temas musicales francamente contundentes; pero lo que lo convierte en uno de los mejores juegos de carreras es la suavidad de movimiento y el scroll, pues la sensación de velocidad ¡te deja literalmente pegado a la pantalla!



Una de las innovaciones que incluía este título era la posibilidad de que dos jugadores participaran simultáneamente en la competición a pantalla dividida. Como contrapartida, al jugar en solitario, la pantalla inferior mostraba a un par de mecánicos trasteando con tu coche. ¡Ah!, y tampoco me gustaba que todos los coches rivales fuesen blancos. ¡Todo esto fue corregido posteriormente en el impecable Lotus 2!



FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** CONDUCCIÓN
- » **DESARROLLA:** GREMLIN
- » **DISTRIBUYE:** GREMLIN
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** AMIGA
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1-2

PUNTUACIÓN **85**

- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 9/10



Rubén Blanco

MAD MIX 2 - EN EL CASTILLO DE LOS FANTASMAS

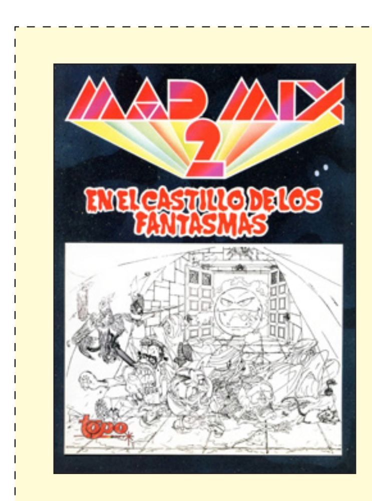


Mad Mix Game, el original, fue una maravilla para Amstrad CPC, así que deseaba con todas mis fuerzas que Topo Soft. se pusiera manos a la obra con una segunda parte que continuara las andanzas del "Pac-Man enfadado". Mi alegría no pudo ser más grande cuando comenzaron a verse publicados los primeros anuncios en la prensa especializada de la época, pero sobre todo, cuando la revista Micromanía anunció el concurso para colorear la portada que Fernando San Gregorio había dejado a medias al tener que ingresar en el servicio militar. A día de hoy no se ha podido ver el gran trabajo que hizo el ganador, y es que a Topo Soft. se le perdió, así que el juego se publicó con el dibujo original tal y como lo dejó San Gregorio.





Lo primero que hay que resaltar de esta segunda entrega es que la vista pasó de ser plana a isométrica, mejorando también la calidad gráfica de todos los personajes y escenarios. En ese sentido, Mad Mix 2 tuvo mayor similitud con Pac-Mania que con el Pac-Man original, aunque al fin y al cabo, la jugabilidad era prácticamente la misma: recoger todas las pequeñas bolas que hay en cada uno de los laberínticos escenarios y evitar que los terroríficos enemigos que pululan a sus anchas nos alcancen. En esta ocasión, la introducción del salto fue todo un acierto y sería nuestra mejor baza para esquivar a los fantasmas, momias, frankensteins, esqueletos y vampiros de turno, además de las bolas de poder, claro está.

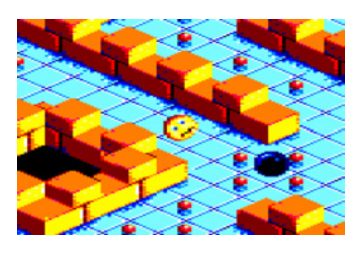


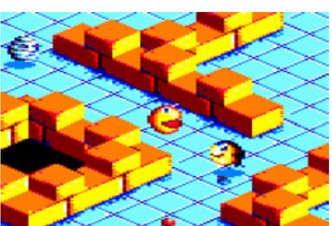
FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- » **DESARROLLA:** TOPO SOFT.
- » **DISTRIBUYE:** ERBE
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** AMSTRAD CPC
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **88**

- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 9/10





Atila Merino "blackmores"

MANIAC MANSION







Si por algo molaba tanto ir a clases de informática en el colegio era porque teníamos un profesor muy enrollado que además de enseñarnos a programar, ¡también nos culturizaba en el mundo del videojuego! Maniac Mansion fue el título que más me gustó de todos cuantos me mostró, y por azares del destino, un domingo que mi padre me llevó a dar una vuelta por el Rastro de Madrid, vi en un puesto la versión para NES. ¡No tengo ni idea de cómo lo hice, pero me lo llevé precintado por 500 pesetas!

Un meteorito cayó hace 20 años cerca de la mansión de los Edison; desde entonces, la familia se ha recluido en su hogar y todo aquel que deambula por los alrededores desaparece. Dave, el protagonista de la aventura, está al tanto de los rumores que giran en torno al



FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** AVENTURA GRÁFICA
- » **DESARROLLA:** LUCASFILM
- » **DISTRIBUYE:** JALECO
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** NES
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **88**

- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 10/10



Dr. Fred ¡y está convencido de que ha sido él quien ha raptado a su amada Sandy! Tu misión consiste en rescatarla y descubrir qué está pasando en esta siniestra mansión. Desde el menú de inicio podrás elegir a dos personajes adicionales de entre Razor, Bernard, Syd, Wendy, Jeff y Michael para que ayuden a Dave a cumplir sus objetivos. El juego permite cambiar de personaje en cualquier momento, interactuar con un compañero a fin de llevar a buen puerto una acción e incluso intercambiar objetos. Algo que quiero destacar de la versión para NES es que cada personaje tiene una música asociada... ¡se acabó jugar en silencio! En ocasiones el juego hará una pausa para darte detalles acerca de los planes del Dr. Fred... ¡permanece atento y si te meten en la cárcel busca un ladrillo suelto!

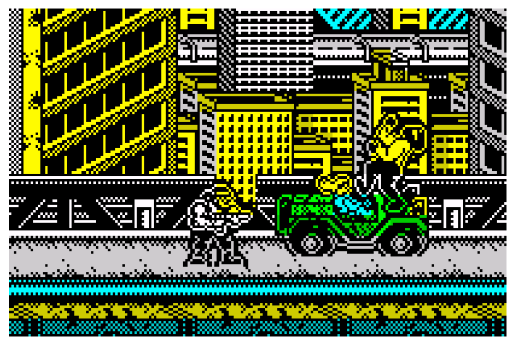


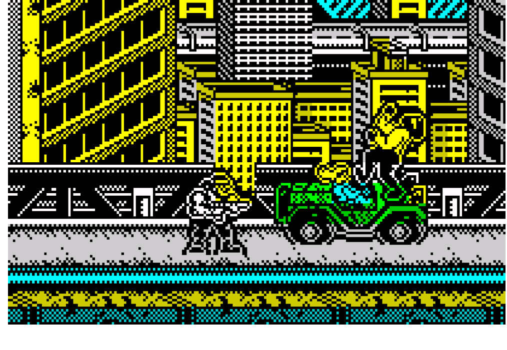
Sergio Gordillo

MIDNIGHT RESISTANCE

En 1990 las revistas eran lo más parecido a YouTube que había, y mantengo que para ciertas cosas aún no han sido superadas: ¡te invito a que compares un mapa en YouTube con la gozada que es desplegarlo a doble página en una Micromanía de la segunda época!

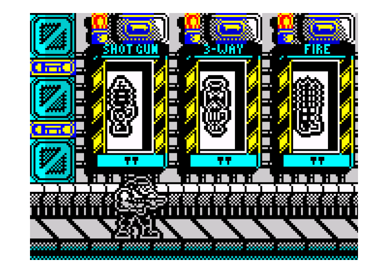
Midnight Resistance lucía imponente entre tantas páginas de juegos monocromos. ¡Lo mejor es que una vez comprado, el juego superó mis expectativas y se convirtió en lo más parecido a un Contra que hubo en ZX Spectrum!

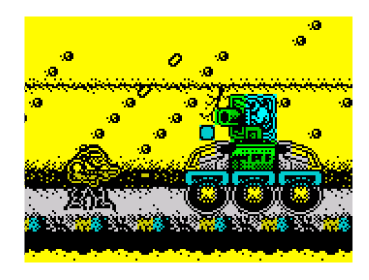


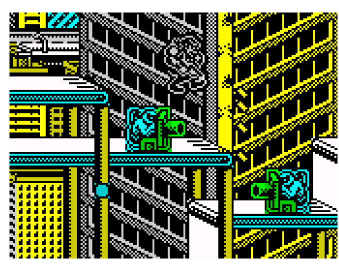


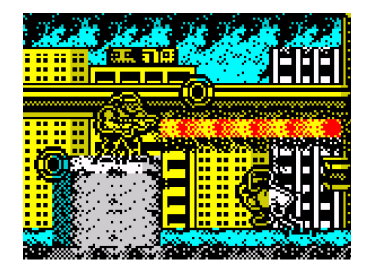
Por el camino de la conversión se perdió de un plumazo el modo cooperativo a dos jugadores que presenta el arcade. También hay algunas diferencias menores en la colocación de enemigos y en las melodías que acompañan al juego en 128k, pero todas las fases están ahí, al igual que los jefes, ¡y respetando los patrones de ataque presentes en el arcade de Data East!

Dispara a todo lo que se mueva (y también a lo que está quieto, pues debes derribar bastantes puertas) y recoge llaves para canjearlas por armas en este run 'n' gun de scroll multidireccional. Tu propósito es rescatar a tu familia, secuestrada por un opresor con intención de dominar el mundo; nada muy original, pero lo que importa es que la acción funcione, ¡y vaya si lo hace! Incluso el sistema de apuntado de la recreativa a lo Ikari Warriors (con un segundo joystick) fue inteligentemente trasladado al Spectrum manteniendo pulsado el botón de fuego. ¡Bien por Ocean!











FICHA TÉCNICA

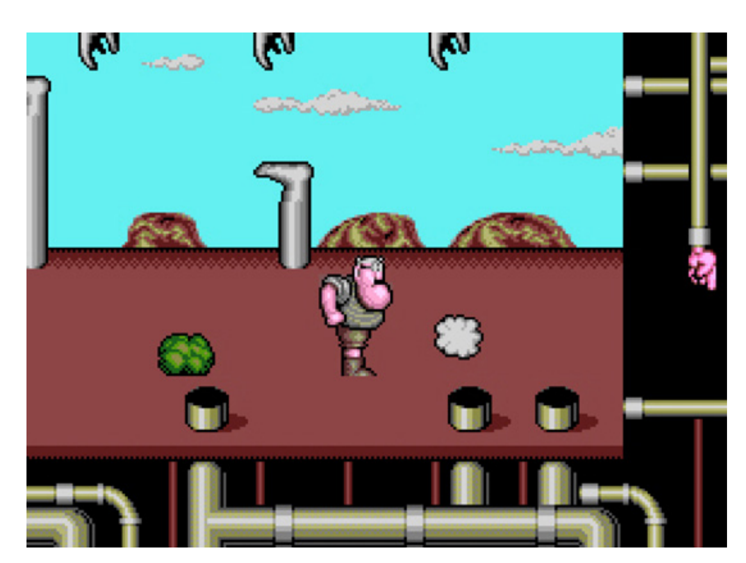
- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** OCEAN
- » **DISTRIBUYE:** ERBE
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1

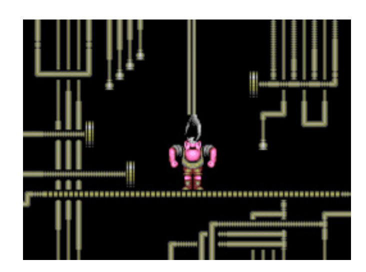
PUNTUACIÓN **83**

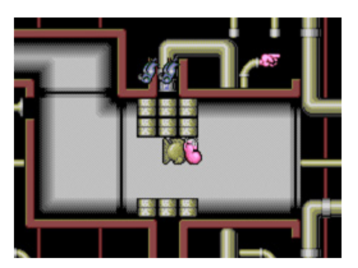
- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 8/10

Jaime Pérez

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

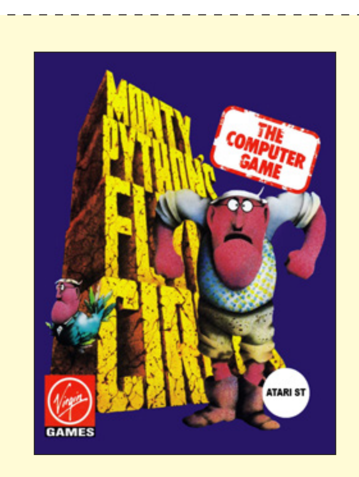






Lo que más recuerdo de este título son sus FX, y de entre ellos, la voz que pronuncia el nombre del juego en la presentación así como al terminar cada fase, cuando le damos todo lo recogido a una anciana y ésta, en tono agudo y chirriante pronuncia el nombre de cada alimento: «egg!», «bean!», etc. Monty Python es un grupo de humoristas ingleses que comenzaron con una serie de televisión con el mismo nombre que este juego; también realizaron varias películas desternillantes como La Vida De Brian y Los Caballeros De La Mesa Cuadrada.

Mr. Gumby, el carnicero, pierde su cerebro y éste se divide en cuatro partes que hay que recuperar.



FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- » **DESARROLLA:** CORE DESIGN
- » **DISTRIBUYE:** VIRGIN GAMES
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** ATARI ST
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **85**

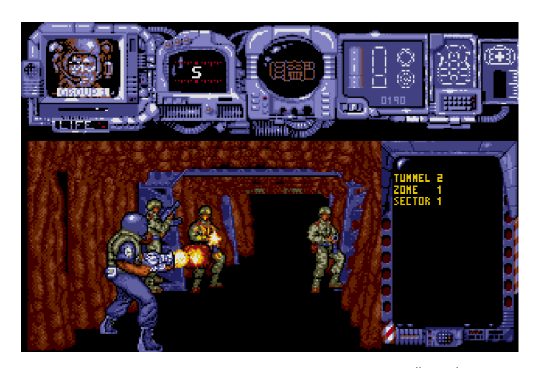
- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 9/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 8/10

El juego es una locura: Mr. Gumby se transforma en pescado, en pie etc, y los enemigos son tan raros como vikingos con ruedas, pies con hélices y hasta pirañas con alas que intentarán reducir tu barra de vida. Hay latas de conservas por el mapa y además, algunos enemigos te darán ítems como huevos y salchichas con los que aumentar tu energía. ¡Cuando consigas todo el spam (carne enlatada) te darán una de las partes de tu cerebro!

El juego es divertido, con infinidad de pantallas ocultas y detalles realmente graciosos. Es todo muy original y lleno de sorpresas, como el marcador, que resta puntos en lugar de sumarlos, niveles en los que el escenario aparece invertido, disparas peces y puedes destruir zonas del escenario. ¡Hoy me voy a cenar unos "eggs" con chorizo!

Carlos Blanco

NARCO POLICE





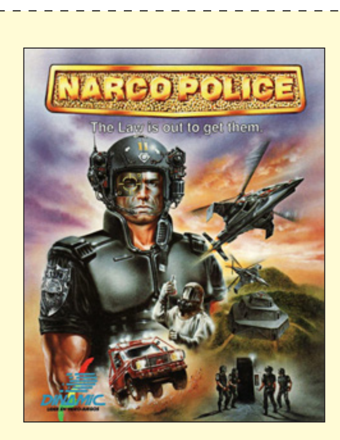


En 1989 mi padre trajo a casa un flamante ordenador IBM armado con un procesador 286 y una tarjeta gráfica Hercules, pero aunque yo insistía, nunca me dejaba usarlo para jugar por miedo a que se lo rompiera. Razón no le faltaba, y es que aunque yo ya había cumplido los 10 años y llevaba unos cuantos jugando al Amstrad CPC, ¡aquel ordenador "para mayores" infundía bastante respeto! El caso es que un buen día del siguiente año, aparecieron por casa varios juegos grabados en disquete, uno de los cuales era Narco Police de mi amada Dinamic. ¿Qué podía hacer para jugar con todos ellos? ¡Pues colarme en la habitación del ordenador cuando mi padre no estuviera!

Narco Police me sorprendió por un apartado gráfico espectacular (y eso que en aquel año sólo lo pude disfrutar en dos colores), pero también por un grado de dificultad elevadísimo que hacía que abandonara el juego cada dos por tres, aunque lo más curioso es que volvía a él una y otra vez. Para ser sincero, nunca logré pasar de la primera fase.



Lo cierto es que el juego, desarrollado por los uruguayos de Iron Byte para la empresa de los hermanos Ruiz, tenía todo lo necesario para triunfar: gráficos potentes, sonido muy decente, multitud de armas a elegir y un atractivo argumento futurista en el cual había que luchar contra el narcotráfico; además, la magnífica portada de Luis Royo ayudó mucho a sus ventas. Por cierto, al final mi padre me pilló con las manos en la masa, ¡aunque nunca me dijo nada!



FICHA TÉCNICA

- **GÉNERO:** ACCIÓN
- **DESARROLLA:** IRON BYTE
- **DISTRIBUYE:** DINAMIC
- **AÑO:** 1990
- **PLATAFORMA:** PC / DOS
- **FORMATO:** DISQUETE
- **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **80**

- **GRÁFICOS:** 9/10
- **SONIDO:** 8/10
- **JUGABILIDAD:** 7/10
- **DURACIÓN:** 8/10



Atila Merino "blackmores"

NEMO



Con la llegada de Nemo, aparece en escena un payaso de nombre Flip que consigue persuadirle para que le ayude a abrir una puerta misteriosa... ¡aunque no tardarán demasiado en descubrir que lo que han hecho es ni más ni menos que dejar libre al Rey Pesadilla! Llegar a su castillo no va a ser un paseo, pues cientos de enemigos como dirigibles, arañas, juguetes poseídos y hasta árboles endemoniados no te lo van a poner fácil. Salta de uno a otro para conseguir bonus de puntuación ¡y usa los poderes eléctricos del cetro de Morfeo!

Siempre que alguien me pregunta cuál es mi película favorita de la factoría Disney contesto sin dudar «¡El Pequeño Nemo!», pero no me refiero al film de animación creado por Pixar, sino a una cinta de dibujos animados de la cual Capcom desarrolló un videojuego para NES y otro para arcades. La historia trata de un niño llamado Nemo, el cual un día es invitado a La Tierra De Los Sueños. Una vez allí, conoce al Rey Morfeo y a su hija Camille, de la cual pretenden que sea su compañero de juegos.

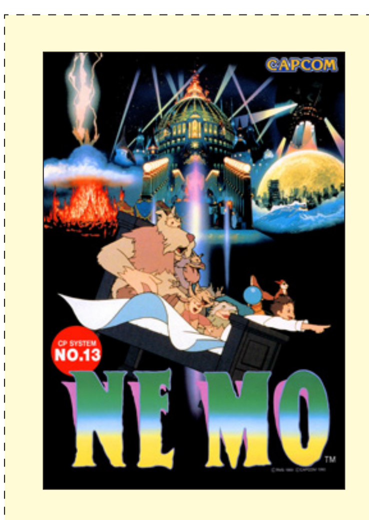
Siete largas fases componen un arcade muy vistoso en el cual has de derrotar, en compañía de Flip (si juegas a dobles con un amigo) al mismísimo Rey Pesadilla y liberar a todos los habitantes de La Tierra De Los Sueños que han sido capturados. Por cierto, ¿sabías que varios efectos de sonido del juego se reutilizaron en The King Of Dragons un año más tarde?











FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** CAPCOM
- » **DISTRIBUYE:** CAPCOM
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-2

PUNTUACIÓN **80**

- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 8/10

Sergio Gordillo

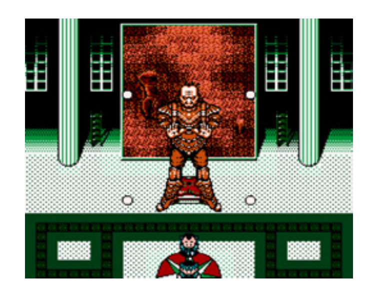
NEW GHOSTBUSTERS II



Para mi desgracia, fui el único niño del barrio que tuvo una NES original, y como esta videoconsola venía con un chip antipiratería, los cartuchos no originales no funcionaban en ella. Como me era imposible intercambiar juegos con los amigos, tuve que moverme buscando gente de lo más dispar que tuviese una consola original. Fue así como Agustín, el carnicero, me cambió su New Ghostbusters II por mi Super Mario Bros. 2.



Lo primero que debes hacer es escoger a dos personajes entre Peter, Egon, Raymond, Winston y el torpe Louis Tully. El control resultará bastante sencillo ya que sólo te encargas de mover por el escenario al primer personaje y lanzar con él rayos paralizantes a los fantasmas, siendo la maquina la que maneja al otro cazafantasmas elegido. Hay que reconocer que en este aspecto, el juego hace gala de una IA bastante lograda para la época. Eso sí, el jugador podrá en todo momento controlar el lanza-



miento de la trampa para cazar a los fantasmas. Desafortunadamente no hay modo cooperativo, algo que hubiera sido un verdadero acierto. La Game Boy también recibió una versión de este juego, y aunque copia la mecánica de su hermana mayor, se diferencia de ella en el diseño de niveles, la música y en que no aparece Louis Tully. Para terminar, te voy a enseñar un truco: si en la pantalla de presentación dejas presionados A + B + START ¡entrarás en un menú secreto!

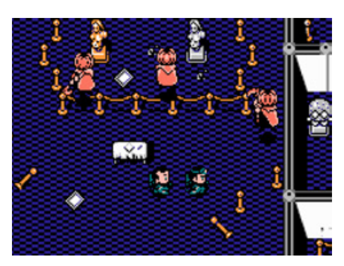
FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** HAL LAB.
- » **DISTRIBUYE:** HAL LAB.
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** NES
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 83

- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 8//10

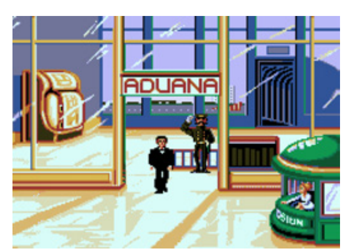




Moisés F. Vergara "primy"

OPERATION STEALTH







Delphine Soft. me había encandilado con el juego Future Wars, así que no pude dejar pasar Operation Stealth. Eres un agente secreto llamado John Glames y tienes que recuperar el avión invisible Stealth, ¡el prototipo más avanzado del ejército! Esta aventura gráfica es una parodia de las películas de espías y en el mercado americano consiguió la licencia de James Bond; su título fue James Bond 007 -The Stealth Affair-.

Como buen espía, John Glames lleva un maletín lleno de gadgets como una pluma con cuerdas o un kit de falsificación de pasaportes, ¡pero no todo va a ser coger objetos, combinarlos y usarlos! John debe superar escenas de acción: esquivar guardias en un laberinto, bucear, evitar ratas en tuberías estando prácticamente a oscuras... ¡Ah!, y si los malos te atrapan, cuando te dejen colgado encima de una piscina con pirañas o encerrado en una cueva sin salida ¡tendrás que sacar todo tu ingenio y tus gadgets para escapar!



El juego atrae a todos los amantes de las aventuras gráficas, pero las complejas escenas de acción, la posibilidad de morir en muchas ocasiones y el complicado sistema de verbos e inventario pueden echar para atrás a más de uno.

En cualquier caso, tomar el papel de un agente secreto con licencia para matar es algo que merece la pena probar, ¡y aunque no consigas ligarte a ninguna chica Bond, siempre podrás pedir en el bar un Martini seco con Vodka mezclado pero no agitado!

FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** AVENTURA GRÁFICA
- » **DESARROLLA:** DELPHINE SOFT.
- » **DISTRIBUYE:** U.S. GOLD
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** AMIGA
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **80**

- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 8/10



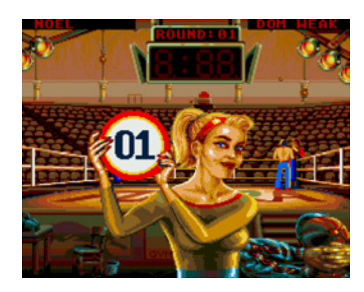
Carlos Blanco



PANZA KICK BOXING







Recuerdo que un día mi padre estaba visiblemente disgustado porque mi hermano y yo llevábamos ya un buen rato jugando. En ese momento le dije que no era un videojuego sin más, ¡sino un simulador de boxeo!; entonces, como buen aficionado a este deporte, se quedó un rato viéndolo y dijo algo así como «¡Ah, qué bien hecho está!». El nombre de este juego proviene de André Panza, un deportista nacido en Francia en el 1959 que llegó a ser campeón del mundo de full-contact, boxeo francés y kick-boxing.



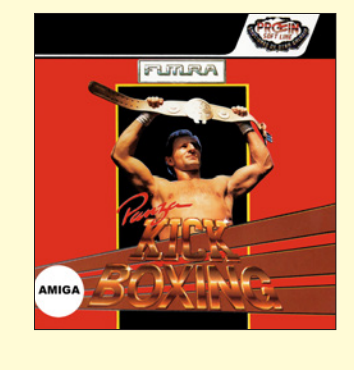


Cuando lanzaron el juego en Nes, SNES, Mega Drive, Turbografx y otras plataformas, debieron perder la licencia, pues adoptó otro nombre: The Best Of The Best. Este título permite elegir entre varios luchadores y comenzar con combates más fáciles hasta el enfrentamiento final con el campeón. El camino no es sencillo e incluso hay fases de entrenamiento para aumentar la potencia de tus golpes y la resistencia a los recibidos por parte de tus contrincantes.

Se pueden elegir los movimientos a realizar de entre un número considerable y asignarlos a la posición que más te guste del mando. Los gráficos digitalizados de los luchadores contrastan con el sprite del rechoncho árbitro.

Si lo tuyo es el boxeo, consigues lidiar con la dificultad en el control y que el muñeco que representa a cada luchador sea idéntico, ¡entonces el juego te irá como un guante!

Rubén Blanco



FICHA TÉCNICA

- **GÉNERO:** DEPORTE
- **DESARROLLA:** FUTURA
- **DISTRIBUYE:** PROEIN SOFT LINE
- **AÑO:** 1990
- **PLATAFORMA:** AMIGA
- **FORMATO:** DISQUETE
- **JUGADORES:** 1-2

PUNTUACIÓN 83



- **GRÁFICOS:** 9/10
- **SONIDO:** 8/10
- **JUGABILIDAD:** 8/10
- **DURACIÓN:** 8/10

PUNK SHOT



¿Estás cansado de complejos simuladores deportivos?, ¿te aburres diseñando tácticas durante dos horas para un partido de cinco minutos?, ¡entonces Punk Shot es tu "simulador" de baloncesto! ¡El juego es algo así como si hubieran llevado el género de "yo contra el barrio" a un título deportivo. Sólo necesitas ver la publicidad que acompañó a Punk Shot para saber que estás ante una basura infecta o una maravilla del arcade. Afortunadamente, este juego de dos contra dos tiende más a lo segundo que a lo primero. ¡Qué lástima no haberlo conocido hasta la llegada de los emuladores!



En Punk Shot los encontronazos entre bandas se dirimen jugando partidos de basket sobre adoquines, se roban balones a base de codazos y patadas si es preciso, y los perros callejeros campan a sus anchas entre los jugadores mientras el público arroja la piel de sus plátanos en mitad de la improvisada cancha. ¿Quieres más?, pues prueba a lanzar al mar a un contrario ¡y evita caer en las alcantarillas abiertas!, esquiva las bombas y no pases por debajo de los contenedores del puerto o el operario de la grúa los hará caer sobre ti. ¡Todo es una genial locura en este divertidísimo juego! El desmadre llega a tal punto que te obligará a recoger el balón en cuanto te marquen una canasta, porque aquí no hay reglas, y si tu rival se hace con la pelota nada más encestar ¡seguirá anotando tantos en tu aro indefinidamente!







FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** DEPORTE
- » **DESARROLLA:** KONAMI
- » **DISTRIBUYE:** KONAMI
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-4

PUNTUACIÓN **78**

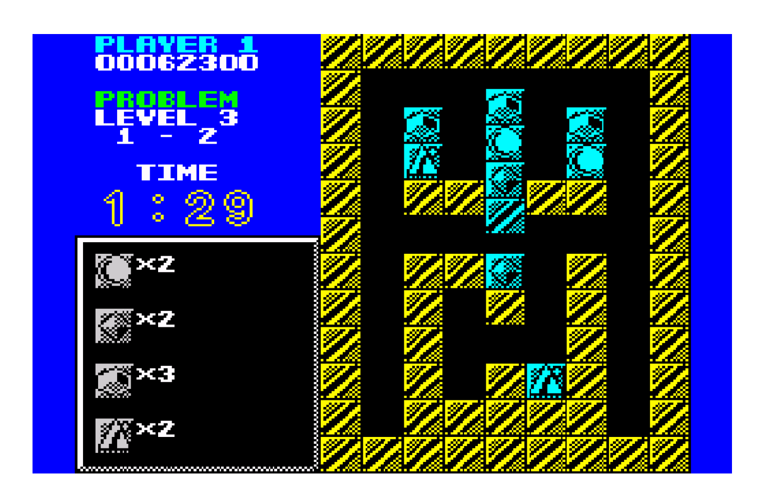
- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 7/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 6/10

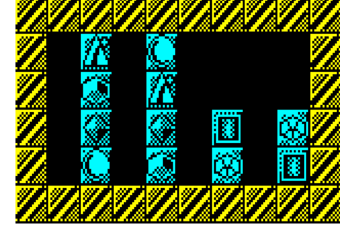




Jaime Pérez

PUZZNIC





Llegó un momento en el que empecé a identificar Ocean con calidad; por eso, no es de extrañar que me comprase el Puzznic a pesar de que los puzles no eran mi género predilecto. ¡El juego me enganchó tanto que también me hice con el Plotting! Dentro de la cajita de cartón tamaño CD en la que venía el juego acabé descubriendo una maravilla muy simple en su concepto, pues con muy poquitas reglas se construye un juego realmente desafiante. En cada nivel has de juntar dos o más bloques iguales para hacerlos desaparecer y acceder así a la siguiente fase. ¡Hay 144 pantallas distintas!, pero no es necesario resolverlas todas para acabarlo porque cada vez que superes cuatro, podrás decidir por dónde continuar en un diagrama. ¡Algo parecido a las bifurcaciones de Out Run pero aplicadas al mundo del puzle! Este detalle aporta rejugabilidad al título y además reduce la frustración ya que si das por imposible una fase ¡siempre puedes probar por otro camino!

La dificultad es baja en las primeras pantallas, pero la aparición de plataformas móviles, caídas y demás triquiñuelas, te obligarán a estrujarte los sesos a poco que avances. Al igual que en el arcade de Taito, en esta conversión hay límite de tiempo para cada nivel. Por cierto, hay quien le cuesta distinguir los símbolos de los bloques; si es tu caso, ¡recuerda que puedes sustituirlos por números!

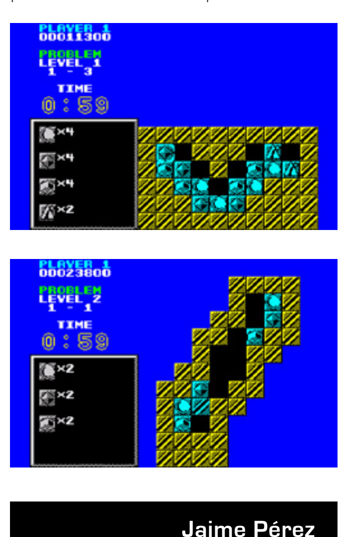


FICHA TÉCNICA

- **GÉNERO:** PUZLE
- **DESARROLLA:** OCEAN
- **DISTRIBUYE:** ERBE
- **AÑO:** 1990
- **PLATAFORMA:** SPECTRUM
- **FORMATO:** CINTA
- **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 75

- **GRÁFICOS:** 6/10
- **SONIDO:** 7/10
- **JUGABILIDAD:** 9/10
- **DURACIÓN:** 8/10



Jaime Pérez

RAZAS DE NOCHE



Cuando apareció este videojuego basado en la película, yo no conocía a su director Clive Barker, y por supuesto, tampoco tenía noticia de que Hellraiser, así como un montón de relatos escritos, corrían de su cuenta. Como siempre me he sentido atraído por las historias de terror y misterio, ¡supe que Razas De Noche sería mío! Estos seres más antiguos que el hombre sobreviven a duras penas y adoran al dios Baphomet en la ciudad de Midian, escondida bajo una enorme necrópolis. Lo que más llama la atención de la historia es que esta vez los monstruos son los buenos de la película, ya que una facción de humanos, los Hijos De Los Libres, está exterminando a las razas de noche por el mero hecho de ser diferentes a nosotros. Ahí entras tú, Boone, como única esperanza de estas extrañas y maltratadas criaturas. Y ya que te pones en marcha, como en todo buen juego clásico, ¡también tendrás que rescatar a tu novia!

Razas De Noche es un título de acción pantalla a pantalla en un entorno laberíntico con algún que otro toque de puzle. A pesar del abundante uso del color, todo su desarrollo destila una atmósfera oscura y enigmática; a ello contribuyen efectos gráficos como los flashes de los rayos así como las escenas entre fases, que narran el argumento y contextualizan los sucesos; además, en 128k el sonido es muy gratificante. ¡Salva a las razas de noche!



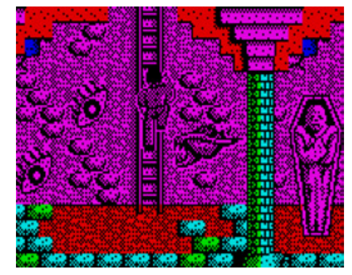
FICHA TÉCNICA

- **GÉNERO:** ACCIÓN
- **DESARROLLA:** IMPACT
- **DISTRIBUYE:** OCEAN
- **AÑO:** 1990
- **PLATAFORMA:** SPECTRUM
- **FORMATO:** CINTA
- **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 83

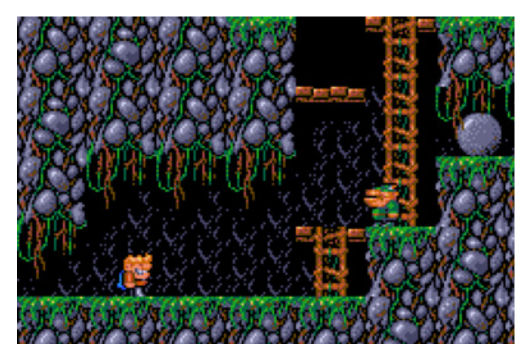
- **GRÁFICOS:** 9/10
- **SONIDO:** 8/10
- **JUGABILIDAD:** 8/10
- **DURACIÓN:** 8/10





Jaime Pérez

RICK DANGEROUS 2

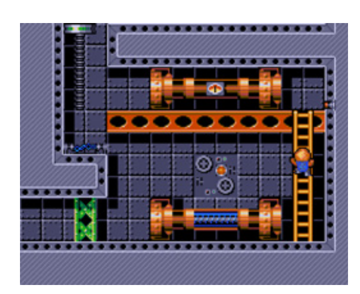


Indiana Jones mola, pero Rick Dangerous no se queda atrás en cuanto a socarrón: ¿a cuántos héroes conoces que sean capaces de estar a lo largo de un juego entero sin perder la sonrisa de la cara?



Un sábado tras otro, mi amigo José Manuel y yo nos dedicábamos a memorizar cada enemigo, plataforma y palanca hasta conseguir deambular por el juego con total tranquilidad y con la misma plácida sonrisa que la del amigo Rick.

Francamente, sorprende esa estoicidad con la que Rick Dangerous afronta esta nueva aventura, pues apenas regresa a su Londres natal tras los acontecimientos del primer juego ¡cuando una serie de ovnis aparecen en el cielo! Rick



se percata de que uno ha aterrizado en Hyde Park y no duda en dirigirse allí presto a dar cera de la buena a los alienígenas.

Rick Dangerous 2 vuelve a apostar por la acertada combinación de plataformas y algo de acción y puzles, pero esta vez permite al jugador enfrentarse a sus cinco niveles en el orden que quiera. De nuevo llevas un arma de fuego y las bombas, aunque con la novedad de poder lanzarlas si es preciso. ¡Vamos Rick, zurra a esos marcianos e intimídales con tu sonrisa!

La dificultad vuelve a ser altísima, así que serán necesarias muchas partidas para aprender a anticiparse a las trampas que te aguardan, ¡todas colocadas con la peor intención de los franceses de Core!



FICHA TÉCNICA

- **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- **DESARROLLA:** CORE DESIGN
- **DISTRIBUYE:** MICROSTYLE
- **AÑO:** 1990
- **PLATAFORMA:** AMIGA
- **FORMATO:** DISQUETE
- **JUGADORES:** 1

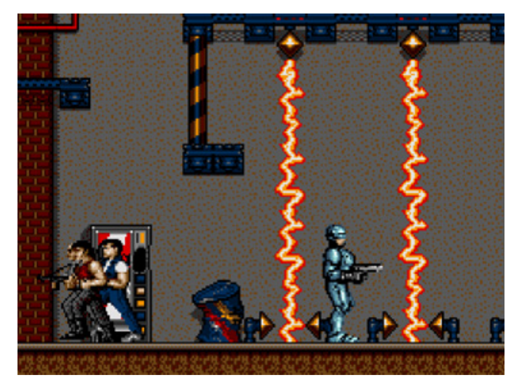
PUNTUACIÓN 75

- **GRÁFICOS:** 8/10
- **SONIDO:** 7/10
- **JUGABILIDAD:** 7/10
- **DURACIÓN:** 8/10



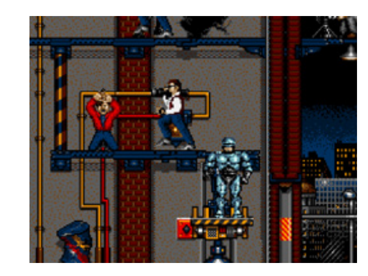
Jaime Pérez

ROBOCOP 2



Cuando compré Robocop 2 tuve tan mala suerte que el ordenador siempre se me colgaba al introducir el segundo disco; ¡por eso me aprendí al dedillo las dos primeras fases que venían en el primer disquete! El segundo nivel es un puzle que puedes superar con distintos grados de acierto, así que me empeciné en completarlo una y otra vez hasta lograr la máxima puntuación con la esperanza de que así, el segundo disco funcionara bien... ¡pero no hubo suerte! El juego gráficamente sorprende: con un robot grandísimo y multitud de enemigos que no dejan de aparecer, variedad de armas, escenarios muy cuidados y animaciones muy suaves y realistas. A pesar de que no tiene música mientras juegas, los efectos de sonido son buenísimos, tanto los disparos como las voces de los rehenes pidiendo ayuda. Incluso en los pocos momentos en que nadie te esté disparando escucharás mi efecto sonoro favorito: ¡las pisadas de nuestro protagonista!

Para completar el juego hay que superar siete fases: dos son de puzle, dos de tiro al blanco y las tres restantes en las que controlas a Robocop, es un plataformas de disparos en el cual recorrerás la fábrica de droga Nuke; allí tendrás que rescatar a todos los rehenes, pasar por la cervecería y por el Civic Centrum, donde habrás de enfrentarte a Kain, el único enemigo final. ¡Me voy a tomar una coca-cola, que según parece, a Robocop le da energía!









FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** OCEAN
- » **DISTRIBUYE:** ERBE
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** AMIGA
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 85

- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 8/10



Carlos Blanco

SAINT DRAGON

En tiempos donde era normal regodearse del poderío gráfico de tu ordenador frente al de un colega o vecino que tenía una máquina menos potente que la tuya, mi hermano Carlos y yo estábamos diciéndole a nuestro amigo Antonio que el equipo en el que corría Saint Dragon podía mostrar hasta 4096 colores en pantalla, a lo que el susodicho reaccionó algo molesto diciendo: «¡ahí no hay ni cien!».

Pulsamos la pausa, nos acercamos a la TV de tubo de 28 pulgadas, y para ser sincero, a tan corta distancia sólo se distinguía el entramado propio de ese tipo de pantallas, con lo que nos quedamos



sin una respuesta, ¡pero mi amigo tenía razón!: el Amiga 500 presentaba 16/32 colores simultáneos.

ST. Dragon es un shoot 'em up de scroll lateral en el que manejas un dragón biomecánico a lo largo de cinco fases, las cuales tendrás que superar antes de poder rescatar al dragón dorado. En esta magnífica conversión de la recreativa homónima de Jaleco llama la atención el tamaño de los sprites, el diseño de los escenarios, la suavidad de movimiento y el scroll, salvo en los momentos con saturación de enemigos. La animación del personaje principal y de algunos jefes, como el toro mecánico volador que te espera al acabar la primera fase, son la guinda del pastel. El juego es difícil desde el principio, lo que constituye un buen reto incluso para el jugador experto.

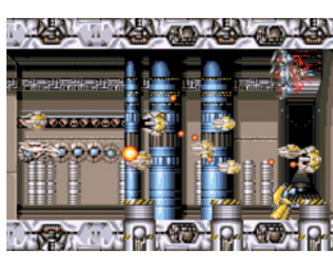


FICHA TÉCNICA

- **GÉNERO:** SHOOT 'EM UP
- **DESARROLLA:** NMK
- **DISTRIBUYE:** STORM
- **AÑO:** 1990
- **PLATAFORMA:** AMIGA
- **FORMATO:** DISQUETE
- **JUGADORES:** 1-2

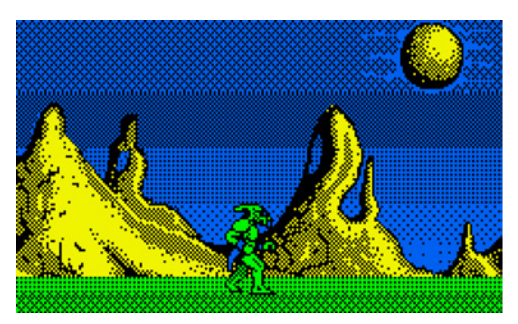
PUNTUACIÓN **80**

- **GRÁFICOS:** 9/10
- **SONIDO:** 8/10
- **JUGABILIDAD:** 8/10
- **DURACIÓN:** 7/10



Rubén Blanco

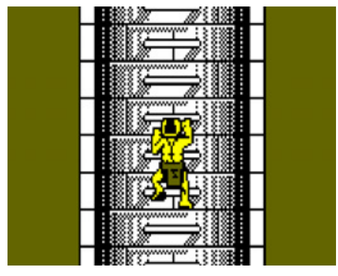
SHADOW OF THE BEAST

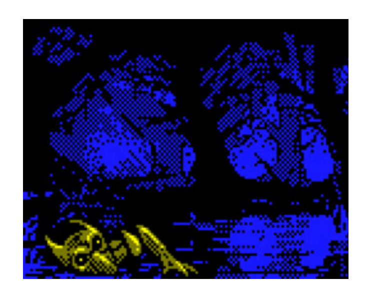


Uno de los mayores errores que he cometido en el mundillo retro fue no comprar este juego. En una feria de Valladolid vi el Shadow Of The Beast en su versión de Spectrum, pero como en ese momento tenía mi Spectrum 48k averiado, finalmente opté por dejar el juego en su estante a pesar de que el vendedor me contase la historia de Gremlin como la compañía responsable de la proeza que fue llevar este gran videojuego a los 8 bits.

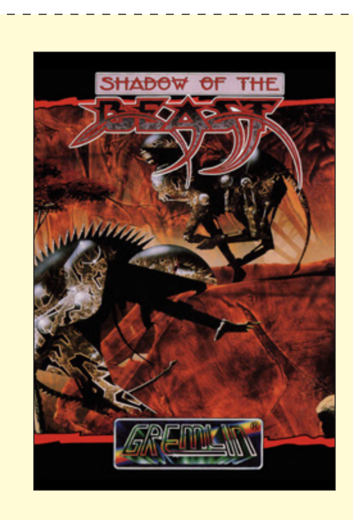
De niño eres capturado y trasladado a la fortaleza del señor de las bestias donde, con el paso del tiempo, al haber sido alimentado a base de horribles pócimas ¡te conviertes en un ser monstruoso y sin memoria! Un día te nombran mensajero personal de Maletoth,







pero al ver que tu padre ha sido asesinado decides vengarte. No comprendo cómo Gremlin pudo coger el Beast que Psygnosis concibió para Amiga y meterlo en un Amstrad. La versión de 16 bits comparada con ésta es de locos: máquinas totalmente diferentes, de épocas distintas, ¡y la edición de Amstrad es realmente parecida a nivel jugable! Podrás reconocer cada árbol, cada escalera y cada monstruo... ¡es casi calcada! Presenta planos de scroll muy suaves, tiene música mientras juegas e incluso han añadido la fase en la cual el protagonista se coloca un propulsor en la espalda y se lía a pegar tiros. Si tienes paciencia llegarás a un enorme enemigo final, que por cierto, es muy grande y no huele bien, ¡pero ya verás que con algo de práctica eres capaz de completarlo!



FICHA TÉCNICA

- **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- **DESARROLLA:** GREMLIN
- **DISTRIBUYE:** ERBE
- **AÑO:** 1990
- **PLATAFORMA:** AMSTRAD CPC
- **FORMATO:** CINTA
- **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 83

- **GRÁFICOS:** 9/10
- **SONIDO:** 8/10
- **JUGABILIDAD:** 8/10
- **DURACIÓN:** 8/10



Carlos Blanco

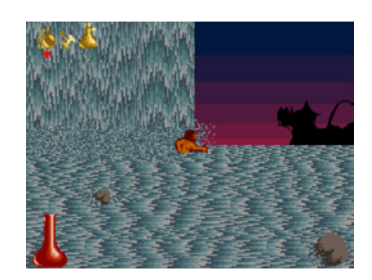
SHADOW OF THE BEAST II

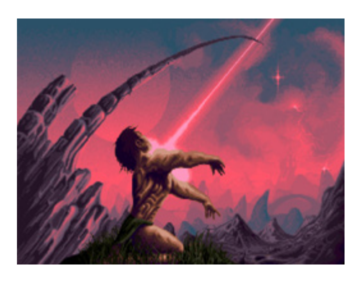


De los dos disquetes del juego, el primero estaba dedicado exclusivamente a la espectacular intro, la cual recuerdo que nos dejó totalmente absortos a mi hermano y a mí por el portento gráfico y sonoro que se desplegaba ante nosotros en aquel momento. Tanto es así que avisamos a un amigo que nos doblaba la edad y se quedó pegado a la pantalla mientras mi hermano explicaba minuciosamente todo lo que iba haciendo hasta pasarse el juego completo. Cuando Carlos llegó al final, nuestro amigo, muy aficionado al cine nos dijo: «¡pues hemos visto una película!».

Psygnosis solía plasmar en sus videojuegos una calidad artística indiscutible que aprovechaba al máximo las capacidades de la plataforma. El juego no cuenta con la tecnología de múltiples planos de scroll que sorprendió en la primera parte, pero no le hace falta, ya que la suavidad de los movimientos, los enormes gráficos, la increíble banda sonora y la estupenda ambientación que envuelve al juego hicieron que la segunda parte de la trilogía fuera encumbrada a lo más alto.

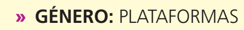
Tu personaje debe rescatar a su hermana, secuestrada por Zelek, el más cruel esbirro de Maletoth; para ello deberá lidiar con múltiples enemigos, hablar con algunos personajes y resolver puzles. La única pega del juego es su alto nivel de dificultad, pero dile al primer enemigo de la derecha "ten pints" y ¡serás invulnerable!





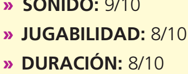






FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- » **DESARROLLA:** PSYGNOSIS
- » **DISTRIBUYE:** ERBE
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** AMIGA
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1



PUNTUACIÓN **85**

- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 9/10
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 8/10

Rubén Blanco



SIMULADOR PROFESIONAL DE TENIS



Después de que Zigurat se adelantara fichando a Emilio Sánchez Vicario y que las negociaciones con Adidas no llegasen a buen puerto, ¡Dinamic optó por editar este juego sin patrocinio alguno pero con un título muy ambicioso! A lo mejor no es un simulador profesional, pero es innegable que divierte, ¡y mucho!, sobre todo si juegas a dobles. Por desgracia, pese a las buenas críticas, las ventas no acompañaron, perjudicando a una Dinamic que ya empezaba a tener dificultades económicas.

Me he sorprendido al comprobar que cuando lo compré era capaz de ganar todos los torneos y hoy sudo tinta para devolver un simple saque. ¡Lo que hace la práctica! Además de las típicas opciones para entrenar la volea o las dejadas, este simulador permite escoger entre tres tipos de zapatillas y raquetas. Todos los golpes que imagines están ahí: smash, revés, voleas... y estos se obtienen pulsando los botones adecuados en el sitio correcto de la pista; por ejemplo, si realizas un tiro defensivo desde la red harás un globo, pero no así desde el fondo de la pista. Por otra parte, la versión de Spectrum es la más difícil porque es más rápida que las demás. Las animaciones están muy cuidadas y aportan detalles divertidos como cuando un jugador golpea muy mal y el otro se apoya socarronamente en la pared mirando cómo pasa la pelota. Aunque si de verdad quieres reirte, ¡define las mismas teclas para ambos jugadores y trata de ganarte a ti mismo!





FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** DEPORTE
- » **DESARROLLA:** ALUCINE SOFT
- » **DISTRIBUYE:** DINAMIC
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1-2

PUNTUACIÓN 80

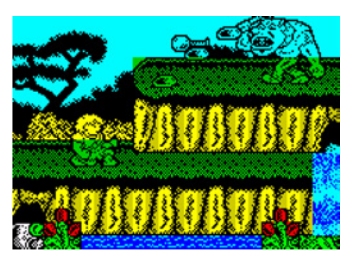
- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 7/10
- » **JUGABILIDAD:** 7/10
- » **DURACIÓN:** 10/10



Jaime Pérez

SIRWOOD







A menudo me cuesta abordar la cuestión de si un juego ha envejecido bien o mal, pues en realidad, por más tiempo que pase, ellos siguen siendo los mismos y somos nosotros los que envejecemos. Es posible que por eso me haya quedado algo decepcionado al cargar Sirwood 20 años después de la última vez; es más, los artículos acerca de él suelen enfatizar la proeza técnica que José Antonio Morales logró al introducir cuatro planos de scroll en un Spectrum. Es obvio que los pantallazos lucen muy bien, pero cuando ahora veo en movimiento este juego me desespera su lentitud y la brusquedad del scroll, y dudo que sea por falta de habilidad del programador, sino porque el Spectrum no da para más.

A través de tres niveles debes recuperar el escudo que ha protegido a varias generaciones del pueblo Nargoort. Afortunadamente, ¡el primer nivel en el bosque, es el que mejor se ve! Tras él, llegarás a las cuevas bajo el castillo, una fase que curiosamente prescinde de los planos de scroll y opta por una estética monocroma sin que ello conlleve una mayor velocidad o suavidad en el scroll.



Por último, el nivel del castillo ofrece mucho color... ¡tanto que resulta algo confuso! Lástima que la lentitud del juego con frecuencia te obligue a disparar anticipadamente... ¡y de no hacerlo así, es probable chocar contra el enemigo injustamente a causa del lapso de tiempo que hay entre la pulsación de teclado y el desarrollo de la animación de ataque!



FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** OPERA SOFT
- » **DISTRIBUYE:** OPERA SOFT
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1

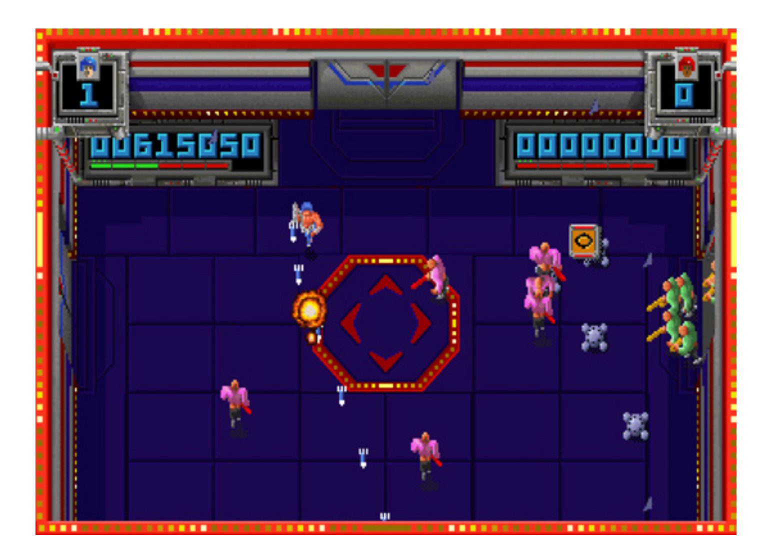
PUNTUACIÓN **65**

- » **GRÁFICOS:** 7/10
- » **SONIDO:** 7/10
- » **JUGABILIDAD:** 5/10
- » **DURACIÓN:** 7/10



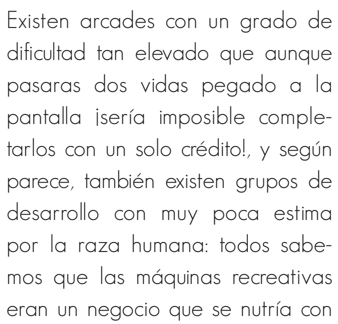
Jaime Pérez

SMASH T.V.









Existen arcades con un grado de dificultad tan elevado que aunque pasaras dos vidas pegado a la pantalla ¡sería imposible completarlos con un solo crédito!, y según parece, también existen grupos de desarrollo con muy poca estima por la raza humana: todos sabemos que las máquinas recreativas eran un negocio que se nutría con los ahorros de los chavales, ¡pero es que para ver el final de Smash T.V. había que atracar un banco!

Un grotesco show de televisión ha llegado a las pantallas ofreciendo sumas multimillonarias a aquellos valientes capaces de sobrevivir al mayor reto de su vida: ¡recorrer varias salas liquidando con suma rapidez a las hordas de enemigos que vayan apareciendo y recordar un mapa con las rutas disponibles desde su posición hasta la del jefe que aguarda al final del nivel! Por supuesto, tú encarnas el papel de uno de los concursantes, y tras unas palabras del presentador… ¡comienza la carnicería! Tras abrirse las compuertas debes disparar contra todo lo que se mueva: robots, drones, zombis, etc. Para sobrevivir (un rato) es fundamental recoger ítems antes de que desaparezcan del escenario, pues te dotarán de mayor rapidez, nuevas armas como bombas, misiles desintegradores y de largo alcance, mejoras defensivas como un escudo que hace picadillo a los enemigos con sólo tocarlos, etc. ¡Si te gusta el concepto del juego prueba a ver la película Perseguido de Arnold Schwarzenegger!



FICHA TÉCNICA

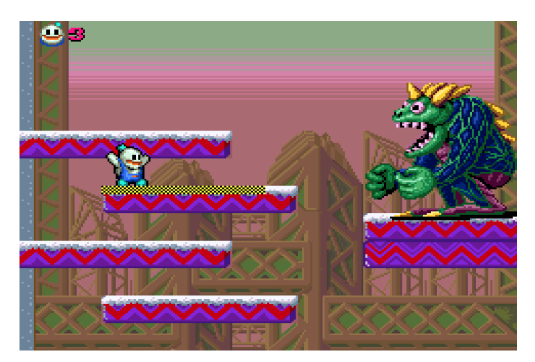
- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** WILLIAMS
- » **DISTRIBUYE:** WILLIAMS
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-2

PUNTUACIÓN **78**

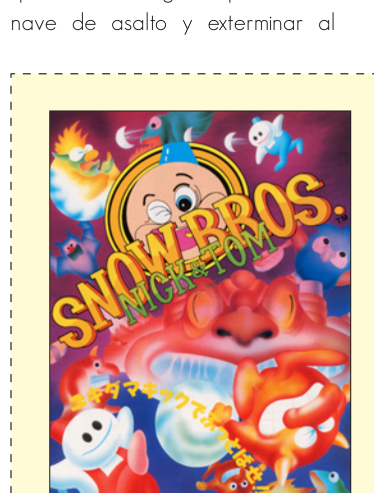
- » **GRÁFICOS:** 10/10
- » **SONIDO:** 7/10
- » **JUGABILIDAD:** 4/10
- » **DURACIÓN:** 10/10

Sergio Gordillo

SNOW BROS







En 1990 estábamos mucho más acostumbrados a videojuegos en los que teníamos que doblegar a todo un barrio con nuestros puños, agarrar una metralleta para aniquilar al enemigo o pilotar una nave de asalto y exterminar al invasor. ¡En ese año también descubrí Snow Bros!, un arcade que habían instalado en un local de dudosa reputación: una churrería en la que vendían de todo menos churros y en la que el ambiente olía sospechosamente a algo que no era tabaco.

Tenía un amigo, Álex, que era de los que no se asustan ante nada, así que fui con él a este antro. La cara de los habituales del lugar fue un auténtico poema cuando vieron aparecer por allí a dos chavales. Creo que llegamos a salir del lugar sin problemas, y por suerte, no tuvimos que repetir la experiencia porque el juego pronto apareció en locales más "normales".

Snow Bros fue el pistoletazo de salida para los juegos que se desarrollan en pantallas estáticas. En esta ocasión debes eliminar a todos los enemigos empompándolos y lanzándolos unos contra otros; además, si consigues matar a todos de un lanzamiento obtendrás un bonus de puntos en forma de billetes. En el juego también encontrarás tres tipos de pócimas: la azul confiere mayor potencia de disparo, la amarilla amplía su longitud, y la roja te hace más veloz. Cada diez fases hay un jefe: ¡si derrotas al quinto terminarás el juego y Nick y Tom rescatarán por fin a sus amadas!





FICHA TÉCNICA

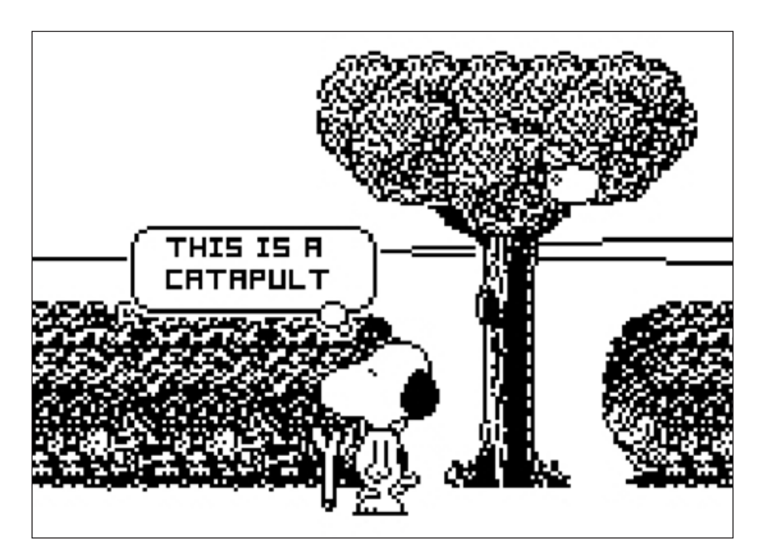
- **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- **DESARROLLA:** TOAPLAN
- **DISTRIBUYE:** TOAPLAN
- **AÑO:** 1990
- **PLATAFORMA:** ARCADE
- **FORMATO:** PLACA
- **JUGADORES:** 1-2

PUNTUACIÓN 83

- **GRÁFICOS:** 8/10
- **SONIDO:** 8/10
- **JUGABILIDAD:** 9/10
- **DURACIÓN:** 8/10

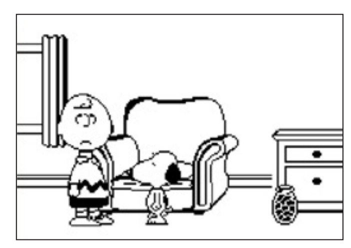
Rubén Sánchez

SNOOPY



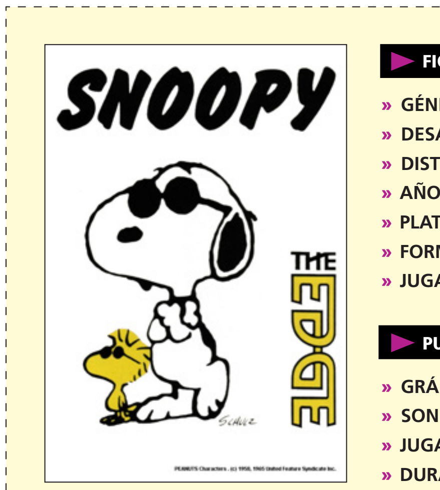
Gracias a la revista Microhobby mi Spectrum tenía con qué alimentarse: muchas demos y algún que otro juego completo. Un mes regalaron el juego Tuareg y dos demos: Snoopy y La Diosa De Cozumel. A pesar de que Snoopy venía en la portada de la revista y le dieron una gran puntuación, fue el último juego que probé pensando que no me gustaría. Tras cargarlo, la primera pantalla me encantó: estaba Snoopy junto a su caseta y el bol de comida. ¡Parecía una imagen sacada del tebeo!

No quise entusiasmarme... ¡tenía que comprobar cómo funcionaba todo y qué se podía hacer! Todos mis temores se disiparon al com-



probar que Snoopy era capaz de recorrer todo el mapeado: desde la casa de Carlitos hasta el colegio, e incluso podía ir por la calle y encontrarse con sus amigos. Luego vi que también podía escribir a máquina, comer, coger y dejar objetos... ¡y cuando digo coger, es que los agarra entre sus brazos y no los mete en un bolsillo imaginario e infinito como en otros juegos!

Snoopy tiene la misión de encontrar la mantita de Linus en menos de 45 minutos y hay dos soluciones distintas, cada una con su propio final. ¿Pero dónde puedes ver el tiempo y la puntuación si no hay ningún marcador? El tiempo lo consultarás al coger un reloj y el marcador de puntos está en una pantalla escrita sobre una valla. Como diría Snoopy: «¡aprende del ayer, vive para hoy, aspira al mañana y descansa esta tarde!».

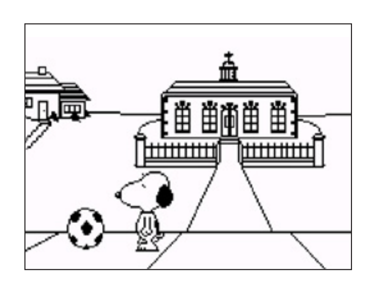


FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** AVENTURA
- » **DESARROLLA:** THE EDGE
- » **DISTRIBUYE:** DRO SOFT
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1

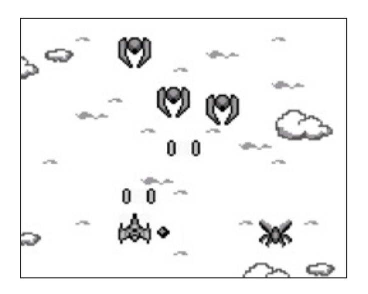
PUNTUACIÓN 80

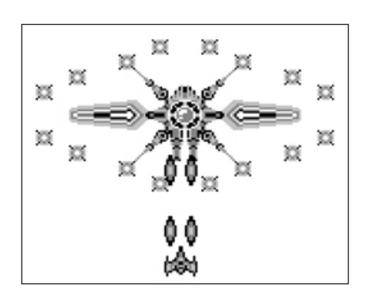
- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 7/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 7/10

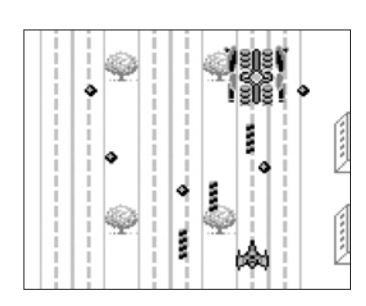


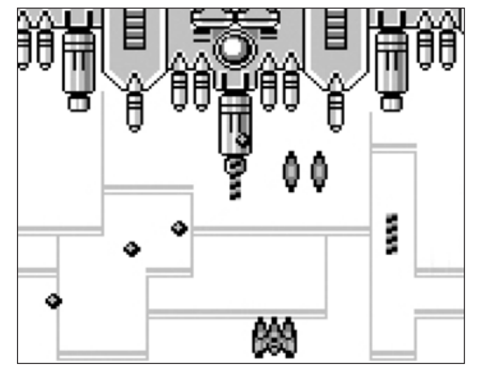
Carlos Blanco

SOLAR STRIKER









Durante el lanzamiento de cualquier videoconsola aparecen ciertos títulos que eclipsan a otros por diferentes motivos, y a Solar Striker le tocó vivir este destino. Fue tal la repercusión de la portátil de Nintendo junto con Tetris, que juegos como el que recupero en esta ocasión quedaron relegados a un injusto segundo plano.

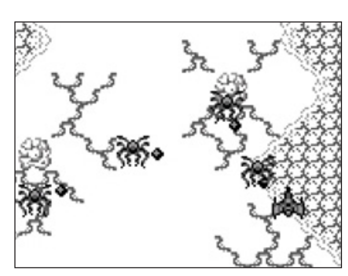
La mecánica de Solar Striker es bien sencilla: disparar y aniquilar enemigos además de esquivar sus proyectiles. Con esa premisa tendrás que superar cuatro fases. A priori parecen pocas pantallas, máxime si os digo que el juego se puede acabar en menos de 20 minutos, pero su elevada dificultad y la escasez de power-ups unidos a que al perder una vida también se van con ella dos power-ups, obligan a memorizar las apariciones y el patrón de ataque de cada oleada de enemigos. ¡No hay más remedio que morir una y otra vez con la esperanza de que al próximo intento consigas llegar un poco más lejos! Es cierto que no estás ante un alarde de medios, ni que tampoco supone ninguna revolución en el género, pero es un juego entretenido y te mantendrá muchas horas pegado a la pantalla para completarlo. La música es fantástica pero echo en falta un mayor número de animaciones y detalles en los decorados, alguna fase adicional e incluso un modo extra desbloqueable para darle algo más de vida al cartucho. Aún así, Solar Striker cumple perfectamente su cometido, siendo un buen desafío para el jugador.

FICHA TÉCNICA

» **GÉNERO:** SHOOT 'EM UP
» **DESARROLLA:** NINTENDO R&D1
» **DISTRIBUYE:** NINTENDO
» **AÑO:** 1990
» **PLATAFORMA:** GAME BOY
» **FORMATO:** CARTUCHO
» **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **78**

» **GRÁFICOS:** 7/10
» **SONIDO:** 8/10
» **JUGABILIDAD:** 9/10
» **DURACIÓN:** 7/10





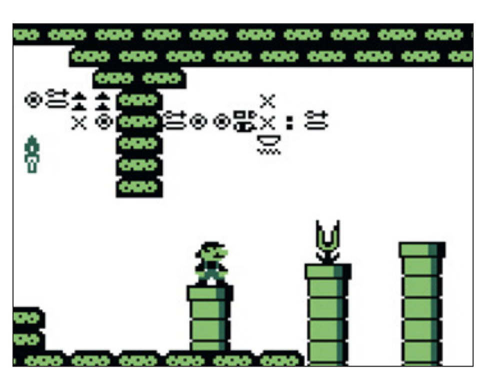
Moisés F. Vergara "primy"

SUPER MARIO LAND

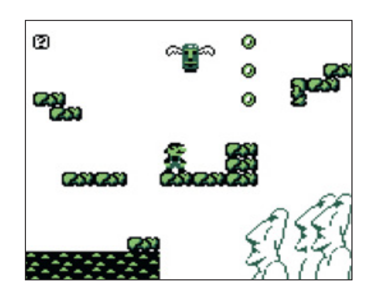
Aunque en su época no tuve una Game Boy propia, sí que tenía un amigo del colegio que me la prestaba con frecuencia durante mi etapa en la EGB. Pedro, como se llamaba aquel santo, me la dejó una vez acompañada de la nueva aventura de Mario. Daba igual que fuera dificilísimo ver algo en aquella pantalla (aún con una buena dosis de luz natural) o que por la noche fuese imposible jugar; ¡el caso es que iba a empezar el juego de Mario en una portátil! Desgraciadamente, Super Mario



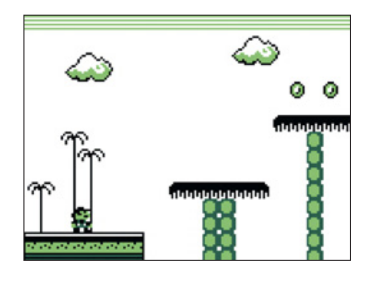
Land no tuvo en mí el efecto que esperaba, dejándome un poco frío en las primeras partidas. El paso del tiempo, sin embargo, me hizo apreciar este genial plataformas al verlo con otros ojos.



Aunque su segunda parte mejoró en todo (y mucho), a Super Mario Land no se le puede negar el atractivo de esta primera incursión, pues compartía elementos clásicos de la saga del fontanero de Nintendo con otros muy novedosos,



como la utilización de vehículos en algunos de sus niveles (léase un avión y un submarino), convirtiendo al juego, por momentos, en un shoot 'em up nada desdeñable.



Por si esto fuera poco, tanto el enemigo final como la princesa a la que rescatar cambiaron radicalmente, dejando de lado a Peach y al malvado Bowser en beneficio de Daisy y el cruel Tatanga. Incluso el Reino Champiñón dio paso a las tierras de Sarasaland, con cuatro fases bien diferenciadas, sus tarareables melodías, y por supuesto, ¡sus imprescindibles power-ups!

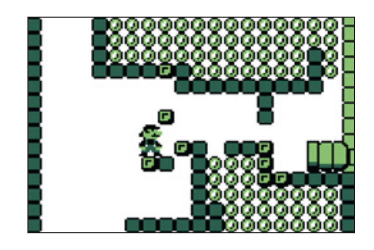


FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- » **DESARROLLA:** NINTENDO RD&1
- » **DISTRIBUYE:** NINTENDO
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** GAME BOY
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1

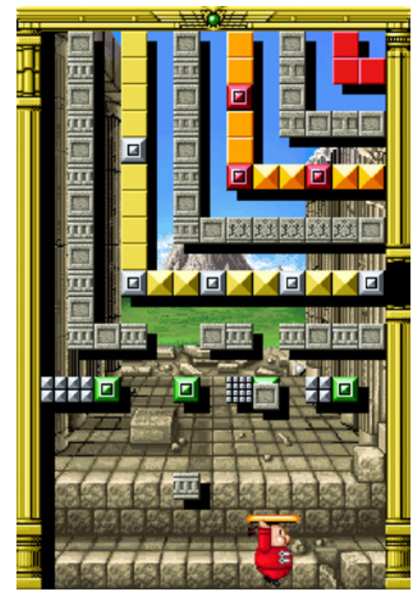
PUNTUACIÓN **78**

- » **GRÁFICOS:** 7/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 7/10



Atila Merino "blackmores"

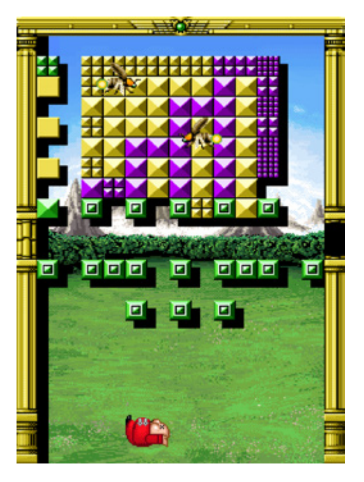
THUNDER & LIGHTNING

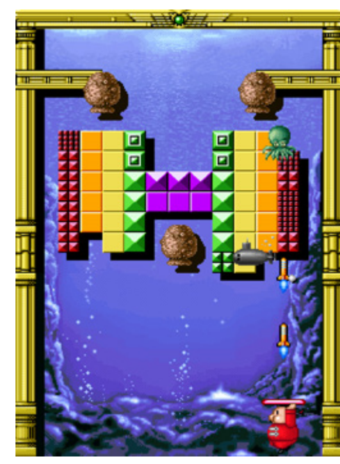


En mi pueblo nunca abrieron un salón recreativo, así que sólo se podía jugar a estas máquinas en los bares. En una ocasión fui a comer una hamburguesa a uno llamado El Túnel, pero antes de pedirla me fijé en que habían cambiado la máquina. Menuda chorrada, pensé, ¡un machacaladrillos en el que manejas a un cerdo con una tabla en la cabeza!; pero me picó la curiosidad y eché 25 pesetas. El juego me vició. Eres Mr. Chin y secuestran a tu novia, pero para encontrarla tienes que ir detruyendo los muros que van generando tus enemigos: tortugas que se paran en la pantalla (en la práctica son más ladrillos que debes romper), luciérnagas que te ciegan con su brillo, enemigos que al tocarte te hacen más lento o te paralizan, avispas cuyo picotazo te lleva a la parte superior de la pantalla, etc.

Para conseguir ítems de ayuda tales como una bola enorme, un bonus multibolas o una tabla más grande, deberás acertar con la bola a los submarinos, aviones u ovnis que en ocasiones cruzan la pantalla de un extremo a otro.

Hay varios tipos de ladrillos que destruir, ¡pero ten cuidado porque algunos caen al ser golpeados y pueden dejarte paralizado unos segundos! Los jefes finales son enormes y si tardas mucho en acabar con ellos ¡pueden desaparecer! El juego es muy adictivo, tanto que cuando me quise dar cuenta ¡me quedé sin monedas para comprarme la hamburguesa y me tocó volver a casa sin cenar!







FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** PUZZLE
- » **DESARROLLA:** SETA CORP.
- » **DISTRIBUYE:** SETA CORP.
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-2

PUNTUACIÓN 78

- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 7/10
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 8/10

Carlos Blanco

THUNDER FORCE III

Es cierto que tuve una Super Nintendo antes que la Mega Drive, pero llegados a cierto año de la primera mitad de la década de los 90, no pude resistirme más y le pedí a un compañero del instituto que hiciésemos un intercambio de consola por unos días.

Entre los numerosos juegos que me prestó se encontraba Thunder Force III, el primero de la saga que tocaba con mis propias manos. ¡Esos gráficos, esa trepidante banda sonora y esa velocidad a la que todo se movía era genial! Me costó mucho devolverle la consola, ¡pero desde entonces adoro los matamarcianos de la 16 bits de Sega!, y en concreto la saga Thunder Force. Pasemos por alto el manido argumento de invasión alienígena (o expansión de nuestro imperio, en su defecto) y centrémonos directamente en lo potente de su apartado técnico que, al fin y al cabo, es lo que verdaderamente importa: scroll parallax, velocidad de infarto, decenas de enemigos diferentes (algunos de ellos de considerable tamaño) y una banda sonora de potente factura que marcó las pautas de muchos otros títulos para Mega Drive.









Ocho fases con ambientaciones muy distintas componen el juego, aunque se te permite elegir por cual de los cinco primeros planetas empezar; todo un detalle en un juego conocido por su altísima dificultad. La variedad de armamento, el poder regular la velocidad de la nave y los power-ups redondean un shoot 'em up notable.





FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** SHOOT 'EM UP
- » **DESARROLLA:** TECHNOSOFT
- » **DISTRIBUYE:** SEGA
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** MEGA DRIVE
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN **80**

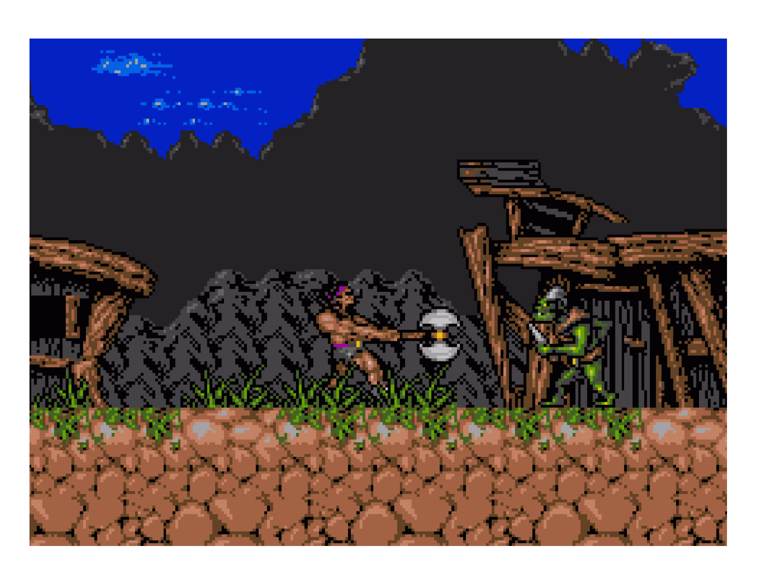
- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 9/10
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 7/10



Atila Merino "blackmores"



TORVAK THE WARRIOR



Cuando mi hermano y yo esperarábamos con bastante inquietud el último juego que habíamos pedido por catálogo, Carlos siempre decía los días anteriores «mañana nos llega seguro, tío», ¡y cuando por fin traían el producto, éste era jugado, disfrutado, rejugado, exprimido, conservado y exhibido, como no podía ser de otra forma!

En el regreso a su hogar, Torvak descubre que todo ha sido devastado por el demonio Nigromante. Sediento de venganza, emprende un viaje hasta acabar con el asesino y sus secuaces para devolver la paz a su pueblo. Lo que más destaca es el apartado artístico, pues se despliega una ambientación de fantasía que incita al jugador a seguir adelante acabando con enemigos muy bien diseñados que requieren de distintas estrategias de combate para eliminarlos.

Con la recogida de diversos objetos podrás aumentar tu potencia, la barra de salud o la velocidad de tus golpes; además, ¡obtendrás poderes especiales que te ayudarán a seguir avanzando! El mapeado es muy extenso y está dividido en 5 fases muy diferentes en las que te enfrentarás a un guardián al final de cada nivel. El juego muestra gráficos enormes, movimientos precisos y efectos sonoros y melodías notables. El nivel de dificultad está muy bien ajustado, y dado que el personaje puede aumentar sus aptitudes, el juego es más intenso y divertido a medida que avanzas, permitiendo al jugador llegar al final, ¡no sin cierto esfuerzo y algo de tiempo!



FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** CORE DESIGN
- » **DISTRIBUYE:** CORE DESIGN
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** AMIGA
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 80

- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 9/10
- » **DURACIÓN:** 7/10





Rubén Blanco

TROG!



Mis padres habían quedado con mi tío José para ir a tomar algo a la cafetería Chaplin, ubicada en los años 90 cerca de la Universidad de Leganés. Allí descubrí una máquina recreativa con un título que pintaba la mar de bien: Trog!. Mi padre me dio 25 pesetas para que jugase un rato al arcade mientras ellos tomaban "el vermut". El caso es que tras echar el dinero y ver que aquello no empezaba, se me ocurrió meter los dedos en la ranura de devolución a fin de recuperar la moneda. Uno de los camareros al verme me dijo que tuviera cuidado porque aquella ranura estaba demasiado dura, pero ya era tarde: ¡se me habían quedado encajados dos dedos! Por suerte, con un poco de aceite, jabón y paciencia, fueron capaces de sacármelos ¡y me pusieron la máquina en modo free play hasta que nos fuimos! Si es que no hay mal que por bien no venga.

¡Los hombres de las cavernas han comenzado a pensar! Los dinosaurios corren un grave peligro, y es que no teniendo suficiente con comer su carne, ¡ahora también pretenden zamparse los huevos que contienen a sus futuras crías! En el juego ayudarás a un dinosaurio a proteger el futuro de su especie rescatando todos los huevos que hay repartidos en cada nivel. Los cavernícolas intentarán darte caza, y aunque es posible pegarles puñetazos, es importante evitar caer al agua y en trampas como charcos de lodo y hoyos. Ciertos items te darán la oportunidad de realizar mejor tu tarea: las plantas rojas confieren mayor rapidez, los imanes inmunidad ante tus enemigos, los tamales calientes harán que seas capaz de disparar fuego, ¡y las piñas te convertirán en un tiranosaurio capaz de comerse a los cavernícolas de un bocado! El juego es divertidísimo pero si quieres ver todo su potencial... ¡reúne a tres amigos más! ¿Quién será el primero en recoger todos los huevos de su color?



FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ACCIÓN
- » **DESARROLLA:** MIDWAY
- » **DISTRIBUYE:** MIDWAY
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-4

PUNTUACIÓN

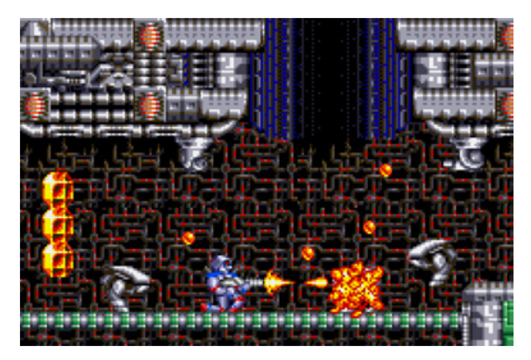


- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 9/10
- » **JUGABILIDAD:** 10/10
- » **DURACIÓN:** 10/10



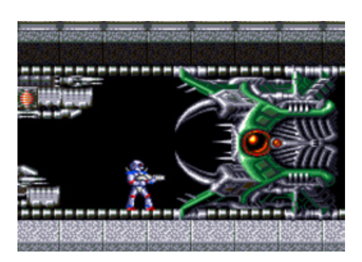
Sergio Gordillo

TURRICAN



¡El cartero había traído el Turrican para Amiga! Abrí el sobre y saqué de la caja tanto el manual como el disquete con suma rápidez; ¡ritual que todavía hoy sigo haciendo!





Con el corazón a cien, enchufé el cable a la corriente y apreté el interruptor de la fuente de alimentación. En la TV pone que meta el disquete, la disquetera hace "clic, clic", como insistiendo... y con un "clac" Turrican está dentro. Desde ese momento batí el record de tiempo sin pestañear: un rayo sale de la parte inferior de la TV con un ruido atronador cortando la pantalla y formando un rectángulo; el polígono cae con un fuerte golpe y aparece el logo de Rainbow Arts. La pantalla se funde a negro y se escucha «Welcome to Turrican, hahaha!!!».

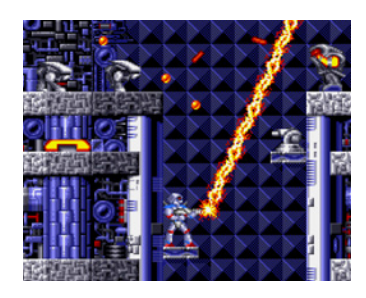


FICHA TÉCNICA

- **GÉNERO:** ACCIÓN
- **DESARROLLA:** RAINBOW ARTS
- **DISTRIBUYE:** ERBE
- **AÑO:** 1990
- **PLATAFORMA:** AMIGA
- **FORMATO:** DISQUETE
- **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 95

- **GRÁFICOS:** 9/10
- **SONIDO:** 10/10
- **JUGABILIDAD:** 10/10
- **DURACIÓN:** 9/10



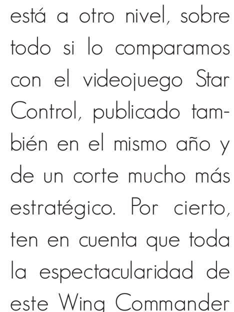
No creas que acaba todo con su sorprendente presentación, ¡pues el juego es también otra maravilla! La música es de lo mejor que he escuchado, el scroll muy suave y la animación del protagonista es para quedarse boquiabierto. El juego es tremendamente adictivo y cuenta con un mapeado enorme. ¡Ah!, y para que no te aburras pronto, el título incluye dos fases de scroll vertical en las que Turrican volará e incluso tendrá que enfrentarse contra enormes enemigos como un puño que quiere aplastarte y que ocupa casi toda la pantalla!

Turrican es el juego al que más he jugado... ¡y lo he completado en cada máquina que he podido emularlo! Si piensas que para mí es el mejor título de la historia, te equivocas... ¡el mejor es Turrican 2!



Carlos Blanco

WING COMMANDER

En pleno año 1990 toda mi experiencia en simuladores espaciales se la debía a Elite de Spectrum, ¡y de buenas a primeras aparece Wing Commander! Si bien es cierto que aquel Elite de Firebird era más versátil en posibilidades, en lo visual, Wing Commander está a otro nivel, sobre todo si lo comparamos con el videojuego Star Control, publicado también en el mismo año y de un corte mucho más estratégico. Por cierto, ten en cuenta que toda la espectacularidad de este Wing Commander funcionaba en un 286 pelado, ¡y aún faltaban tres años para recibir el juego X-Wing de LucasArts!

En Wing Commander pasarás a engrosar el bando humano en su larga guerra contra los Kilrathi, una raza de piratas a la que no le ha sentado nada bien que nosotros irrumpamos en el sector Vega. Te recomiendo leer el manual del juego para enterarte de todos los detalles, ¡pues viene maquetado como si se tratase de la revista oficial de tu nave, la Tiger's Claw! El juego te guía mediante un sistema de misiones en las que deberás atacar naves enemigas, escoltar cargueros, explorar un sector, etc.






La dificultad es elevada y puede que tu compañero tome decisiones que den al traste con la misión, de manera que es buena idea transmitirle instrucciones por radio con frecuencia, Para ir bien preparado te sugiero visitar el bar de la nave, donde pilotos más experimentados te revelarán los puntos débiles de las naves Kilrathi o el armamento más eficaz en cada caso. ¡Y no olvides practicar en el simulador!

FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** COMBATE ESPACIAL
- » **DESARROLLA:** ORIGIN
- » **DISTRIBUYE:** ORIGIN
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** PC / DOS
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 83

- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 8/10

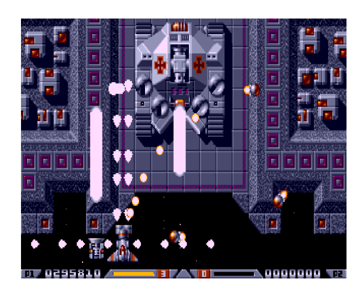


Jaime Pérez

XENON 2 - MEGABLAST



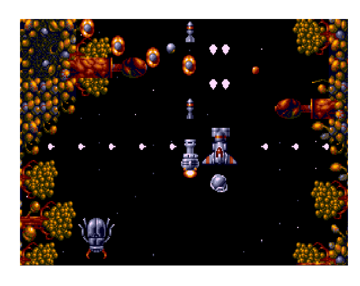
Cada vez que pienso en este juego se me viene inmediatamente a la cabeza la fabulosa melodía que sonaba en el menú de inicio y que te acompañaba durante gran parte de la odisea (por lo difícil); y eso que se oía directamente a través del speaker del PC y no por unos altavoces estéreo que reprodujesen fielmente lo que una tarjeta de sonido "de verdad" era capaz de hacer. Aun así, pensar en Xenon 2 siempre me hace cerrar los ojos y tararear mentalmente ese temazo, al igual que el original del que proviene: Megablast (Hip Hop On Precinct 13) del grupo Bomb The Bass. ¡Una auténtica delicia para los oídos!



Los Bitmap Brothers raramente han decepcionado con sus juegos, y en este, a pesar de encargarse únicamente del diseño, no iba a ser menos. El título en sí es un matamarcianos de scroll vertical cuyo apartado gráfico es tan atractivo como orgánico, con escenarios y enemigos que rezuman vida por todos sus poros. Los enormes y preciosos enemigos finales ponen la guinda al aspecto visual, y eso no es todo... se pueden comprar decenas de mejoras y hacer uso de un sistema que le permite a tu nave retroceder en una fase siempre que quieras, únicamente dejando pulsada la tecla de ir hacia atrás, lo que sirve para esquivar enemigos o salir de atascos. Pero el climax viene cuando tu nave se convierte en un mastodonte armado hasta los dientes que abarca gran parte de la pantalla... ¡ahí uno se siente prácticamente indestructible!







Atila Merino "blackmores"

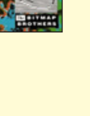


FICHA TÉCNICA

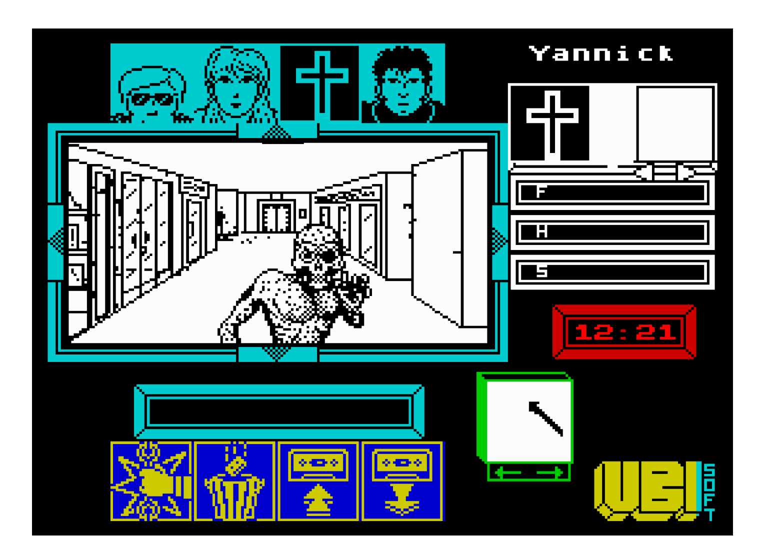
- » **GÉNERO:** SHOOT 'EM UP
- » **DESARROLLA:** BITMAP BROS.
- » **DISTRIBUYE:** IMAGE WORKS
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** PC / DOS
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1-2

PUNTUACIÓN **85**

- » **GRÁFICOS:** 9/10
- » **SONIDO:** 8/10
- » **JUGABILIDAD:** 8/10
- » **DURACIÓN:** 9/10



ZOMBI





El nombre de Ubi Soft suele estar asociado a la franquicia Assassin's Creed, pero mucho antes de facturar producciones tan grandes, los galos eran un actor más entre quienes nutrían de juegos a los ordenadores de 8 bits. Zombi atrajo mi atención gracias a su pixelada portada, cuya calavera me miraba como diciendo: «¡cómprame!», ¿y qué podía hacer yo sino obedecer? Recuerdo que cambié el juego tres veces porque no cargaba y ahora dudo si fue problema de las cintas ¡o de mis trasteos con el azimut!

Zombi se inspira en la película homónima de George A. Romero de 1978. ¡El juego propone un respetable intento de trasladar el desarrollo de una aventura gráfica al Spectrum de 48k en 1990! Cuatro personas huyen de un apocalipsis zombie hacia una isla, pero ante la falta de combustible del helicóptero, aterrizan en la azotea de un centro comercial. Para conseguir la gasolina tendrás que valerte de las habilidades de cada personaje. Así, determinadas armas sólo podrán ser empuñadas por alguno de ellos y el piloto será el único capaz de manejar el helicóptero. Entre tanto, mantén altos los niveles de comida, stamina y salud visitando la hamburguesería, usando las camas de la tienda de muebles y el botiquín de la enfermería. Una buena idea es ir llevando objetos a la pantalla de inicio, pues si su portador muere rodeado de zombies, ¡a ver quién se atreve a recuperarlos! ¡Ah!, y ante todo ¡apunta a la cabeza!

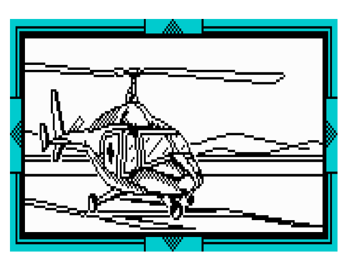


FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** AVENTURA
- » **DESARROLLA:** UBI SOFT
- » **DISTRIBUYE:** UBI SOFT
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1

PUNTUACIÓN 70

- » **GRÁFICOS:** 8/10
- » **SONIDO:** 5/10
- » **JUGABILIDAD:** 7/10
- » **DURACIÓN:** 8/10



Jaime Pérez

